

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS ATAS TERHADAP  
PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI  
SEKOLAH DASAR SWASTA SE-KECAMATAN  
MLATI SLEMAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan



**Oleh :  
Isna Indrayani  
NIM. 14604221027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
JURUSAN PENDIDIKAN KEOLAHRAGAAN  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional  
di Sekolah Dasar Swasta di-Kecamatan Mlati Sleman  
Tahun Ajaran 2017/2018**

Disusun Oleh:

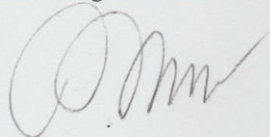
**Isna Indrayani  
NIM. 14604221027**

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang  
bersangkutan,

Yogyakarta, 3 September 2018

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Penjas

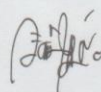


Drs. Subagyo, M.Pd

NIP. 19561107 198203 1 002

Disetujui,

Dosen Pembimbing,



Fathan Nurcahyo, M.Or

NIP. 19820711 200812 1 003

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

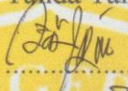


**Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Pembelajaran Permainan  
Tradisional di Sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman  
Tahun Ajaran 2018/2019**

Disusun Oleh:

**Isna Indrayani**  
**NIM. 14604221027**

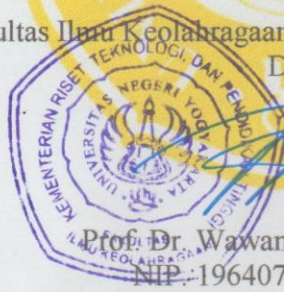
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 17 September 2018

### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Fathan Nurcahyo, S.Pd. Jas., M.Or. Ketua Penguji/Pembimbing		24/9 2018
Nurhadi Santoso, M.Pd. Sekretaris		24/2018
Ahmad Rithaudin, M.Or. Penguji		24/9 2018

Yogyakarta, 24 September 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
NIP. 19640707 198812 1 001



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Isna Indrayani**

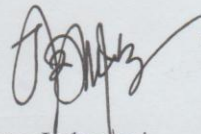
NIM : **14604221027**

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul Tas : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional di Sekolah Dasar Swasta di-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2018/2019

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 3 September 2018  
Yang menyatakan



Isna Indrayani  
NIM. 14604221027



## **MOTTO**

1. “Hiduplah seperti engkau mati esok hari, dan belajarlal seolal engkau hidup selamanya.” (Mahatma Gandhi)
2. “kebiasaan adalah kualitas jiwa.” (Isna Indrayani)

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua Orang Tua saya, Bapak Joni Wiranto dan Istikomah yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan ibu dan bapak, karena itu terimalah persembaha bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku. semua ini masih belum terbayarkan untuk kasih sayang orang tua yang tulus kepadaku selama ini, kasih ibu dan bapak sepanjang masa.
2. Untuk kedua saudaraku, kakak Niken Kirana Wulandari dan adik Sarwestri Hardina menjadi motifasi dan semangat saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS ATAS TERHADAP  
PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI  
SEKOLAH DASAR SWASTA SE-KECAMATAN  
MLATI SLEMAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh  
Isna Indrayani  
14604221027

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional di Sekolah Dasar Swasta se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2018/2019

Desain penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. instrumen yang digunakan berupa angket dengan validitas 0,769 dan reliabilitas 0,879. Subjek penelitian yang digunakan adalah Siswa Kelas Atas (4, 5, dan 6) di 5 Sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman diantaranya yakni SD Kanisius Duwet, SD Muh Blunyah, SD Yaa Bunayya, SD Budi Utama, SD Khoiru Ummah yang berjumlah 341 anak. Analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2018/2019 sebagian besar berkategori baik dengan persentase 49,85 % berjumlah 170 siswa, kategori sedang dengan persentase 40,17 % berjumlah 137 siswa, kategori kurang sebesar 5,86 % berjumlah 20 siswa, kategori sangat baik sebesar 4,11 % berjumlah 14 siswa dan kategori sangat kurang 0 %. Hasil tersebut disimpulkan tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2018/2019 adalah baik.

**Kata kunci:** *Pemahaman, Pembelajaran, Permainan Tradisional, Sekolah Dasar*



## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional di Sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2018/2019” dengan lancar.

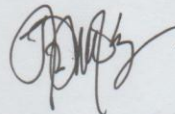
Dalam penyusunan skripsi ini pastilah penulis mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas.,M.Or, Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan skripsi selama penelitian berlangsung.
2. Bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd, selaku validator instrument penelitian TAS yang memberikan saran/ masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan.
3. Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or, Bapak Nurhadi, M.Pd, dan Bapak Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas.,M.Or, selaku Ketua Penguji, Sekertaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komperhensif terhadap TAS ini.
4. Bapak Dr. Guntur, M.Pd, dan Bapak Dr. Subagyo, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Keolahragaan dan Ketua Program Studi PGSD Penjas beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesai TAS ini.

5. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian ini.
6. Kepala Sekolah, Sekolah Dasar Swasta di-Kecamatan Mlati yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Guru PJOK dan siswa-siswi Sekolah Dasar Swasta di Kecamatan Mlati yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/ Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 3 September 2018



Isna Indrayani  
NIM 14604221027

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian yang Relevan .....	55
C. Kerangka Berpikir .....	57
BAB III. METODE PENELITIAN.....	60
A. Desain Penelitian.....	60
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	60
C. Subjek Penelitian.....	61
D. Instrumen Penelitian.....	62
E. Teknik Analisis Data.....	71



BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	74
A. Hasil Penelittian .....	74
B. Pembahasan .....	81
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Implikasi penelitian .....	85
C. Keterbatasan Penelitian .....	85
D. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA .....	87
LAMPIRAN.....	91

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Table 1. Daftar Sekolah Dasar Swasta Di Kecamatan Mlati .....	73
Table 2. Jumlah Sampel Penelitian .....	74
Table 3. Kisi-Kisi Angket Penelitian .....	78
Table 4. Pemberian Skor Masing-Masing Jawaban Dalam Tes Penelitian .....	80
Table 5. Hasil Uji Reabilitas .....	83
Table 6. Kisi-Kisi Setelah Uji Coba.....	83
Table 7. Hasil Perhitungan Validitas .....	84
Table 8. Kriteria Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional .....	87
Table 9. Pedoman Penilaian.....	87
Table 10. Daftar Sekolah Dasar Swasta di-Kecamatan Mlati Sleman yang Tidak Menjadi Sampel .....	89
Table 11. Daftar Sekolah Dasar Swasta di-Kecamatan Mlati Sleman Tidak Menjadi Sampel.....	90
Table 12. Pedoman Penilaian.....	90
Table 13. Data Kasar Penelitian.....	90
Table 14. Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Permainan Tradisional .....	91
Table 15. Hasil Penelitian Faktor Mengenal Atau Mengingat Materi .....	93
Table 16. Hasil Penelitian Faktor Memahami Makna Materi Yang Telah Dipelajari .....	95
Table 17. Hasil Penelitian Faktor Menangkap Makna Suatu Konsep Yang Ditandai Dengan Kemampuan Menjelaskan Kembali .....	96

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Tingkat Ranah Kognitif.....	11
Gambar 2. Permainan Bola Kasti.....	55
Gambar 3. Permainan Lompat Tali.....	58
Gambar 4. Permainan Gobak Sodor.....	61
Gambar 5. Permainan Sunda Manda.....	63
Gambar 6. Kerangka Berpikir .....	71
Gambar 7. Diagram Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional.....	93
Gambar 8. Diagram Hasil Penelitian Faktor Mengenal Atau Mengingat Materi .....	95
Gambar 9. Diagram Hasil Penelitian Faktor Memahami Makna Materi Yang Telah Dipelajari.....	96
Gambar 10. Diagram Hasil Penelitian Faktor Menangkap Makna Suatu Konsep Yang Ditandai Dengan Menjelaskan Kembali.....	98



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Uji Coba.....	108
Lampiran 2. Surat Validasi Ahli .....	111
Lampiran 3. Uji Coba Instrument .....	112
Lampiran 4. Data Uji Coba .....	117
Lampiran 5. Uji Validitas Dan Reabilitas .....	122
Lampiran 6. Table <i>R Product Moment</i> .....	124
Lampiran 7. Surat Balasan Dari Sekolah Telah Uji Coba .....	125
Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian Dari Kampus .....	126
Lampiran 9. Surat Ijin Penelitian Dari Kesbangpol DIY .....	127
Lampiran 10. Angket Penelitian .....	128
Lampiran 11. Data Penelitian.....	133
Lampiran 12. Deskriptif Statistic .....	148
Lampiran 13. Surat Balasan Telah Melakukan Penelitian .....	152
Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba .....	157
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian .....	158

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kabupaten Sleman memiliki berbagai macam budaya, tradisi, dan permainan tradisional. Namun, permainan-permainan tradisional kini mulai tersisih keberadaanya. Sekolah merupakan suatu unit sosial yang bertugas khusus untuk melaksanakan proses pendidikan dan merupakan suatu jenis lingkungan pendidikan disamping lingkungan keluarga, masyarakat dan alam. Jenjang pendidikan disekolah mulai dari SD, SLTP, SLTA dan perguruan tinggi (Rusli Ibrahim, 2008: 87). Sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang sangat penting keberadaanya dalam mendukung pendidikan nasional sehingga mutu pendidikan nasional harus dimulai dengan peningkatan mutu di sekolah dasar.

Pendidikan modern menggunakan permainan tradisional sebagai alat pendidikan bahwa bermain mengandung nilai-nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga. Permainan merupakan bagian dari bidang studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan seperti halnya kegiatan olahraga pada umumnya, dengan bermain terpaculah perkembangan-perkembangan manusia secara kejiwaan, dan sosial.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan pada sekolah dasar. Pendidikan jasmani di sekolah dasar pada hakikatnya mempunyai arti, peran, dan fungsi yang penting dan strategis dalam upaya menciptakan masyarakat yang sehat. Peserta didik di masyarakat adalah sekelompok masyarakat yang sedang tumbuh berkembang, ingin rasa gembira dalam bermain, dan memiliki

kerawanan yang memerlukan pembinaan dan bimbingan. Oleh Karena itu, pendidikan jasmani merupakan suatu wadah pembinaan yang sangat tepat.

Kajian tentang permainan tradisional anak di Indonesia umumnya belum sangat berkembang, akan tetapi terlihat dari perhatian yang cukup besar dari kalangan ilmuwan terhadap fenomena budaya ini, kecuali dari kalangan tertentu. Namun demikian perhatian yang cukup serius telah diberikan oleh pemerintah melalui Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional yang berada di bawah naungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Menurut Dharmamulya (2008), unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai kesenangan atau kegembiraan, nilai kebebasan, rasa berteman, nilai demokrasi, nilai kepemimpinan, rasa tanggung jawab, nilai kebersamaan dan saling membantu, nilai kepatuhan, melatih cakap dalam berhitung, melatih kecakapan berpikir, nilai kejujuran dan sportivitas.

Kecamatan Mlati Sleman terdapat 8 Sekolah Dasar Swasta. Sekolah Dasar Swasta tersebut dikelompokkan menjadi beberapa gugus yakni berdasarkan wilayah desa. Berdasarkan wilayah tersebut ada 4 gugus yang mempunyai Sekolah Dasar Swasta. Observasi yang dilakukan di setiap gugus adalah 1 Sekolah Dasar Swasta sebagai perbandingan. Berdasarkan pengamatan langsung saat observasi di Sekolah Dasar swasta Kecamatan Mlati Sleman dalam pembelajaran penjas ada yang masih menggunakan kurikulum KTSP ada juga yang sudah menerapkan kurikulum 13 dan ada yang menggunakan kurikulum sendiri dalam artian tidak mengikuti kurikulum nasional. Sebagian Sekolah Dasar Swasta di Kecamatan Mlati Sleman tidak memiliki guru penjas khusus, ada sekolah dasar yang mana guru

penjasorkes bukan dari bidang keahliannya melainkan dari bidang keahlian yang lain yang diamanati oleh sekolah untuk mengajar penjas sehingga pembelajaran penjas dalam mengajarkannya kurang maksimal. Bahkan ada Sekolah yang tidak memiliki buku silabus pembelajaran dikarenakan guru tersebut bukan dari keahliannya dan kurangnya pengetahuan tentang penjas itu sendiri. Guru penjas sudah mengajarkan permainan tradisional tetapi ketika waktu longgar siswa tidak mempraktekannya dikarenakan siswa belum memahami permainan tersebut. Sedangkan pembelajaran penjas kelas atas meliputi beberapa materi pokok dan indikator yang harus di capai salah satunya adalah materi tentang permainan tradisional yang ada di Kurikulum menurut Standar kompetensi atau Kompetensi Inti 4 dan Kompetensi Dasar 4.1, 4.2 dan 4.3.

Kegiatan bermain dan permainan di sekolah tersebut mayoritas atau sebagian siswa menggemari olahraga yang berhubungan dengan bola dan yang paling populer adalah permainan sepakbola maupun permainan futsal sedangkan yang perempuan menggemari bermain kasti. Pengajaran materi tentang permainan tradisional sudah dilaksanakan oleh sebagian guru penjas, akan tetapi masih banyak siswa yang kurang tertarik. Permainan tradisional diberikan oleh guru penjas di sekolah mayoritas dua sampai tiga kali pertemuan dalam satu semester. Disisi lain siswa masih mengutamakan bermain sepak bola ataupun futsal bahkan saat diberikan pembelajaran tentang materi penjas seperti gerak dasar atletik, gerak dasar senam, dan pendidikan kesehatan siswa masih tetap meminta untuk bermain sepak bola ataupun futsal.

Selain itu, persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Kecamatan Mlati sleman yaitu salah satunya keterbatasan sarana dan prasarana lapangan yang sempit kurangnya pengadaan atau modifikasi alat, waktu dan jam pertemuan guru dalam mengajar pendidikan jasmani terlalu sedikit, dengan jumlah materi yang banyak tentu saja penguasaan siswa terhadap materi sangat terbatas. Sehingga dalam penyampaian materi mengenai jenis-jenis permainan tradisional serta manfaat permainan tradisional tidak maksimal. Akibatnya saat pembelajaran di lapangan apabila siswa diberikan materi tentang permainan tradisional nampaknya masih ada yang kurang tertarik. Terbukti saat pembelajaran siswa masih ada yang duduk-duduk dan bermain sendiri, seperti bermain sepak bola atau futsal. Hal tersebut juga tidak terlepas dari faktor lingkungan dimana tempat siswa berinteraksi dengan masyarakat. Misalnya, setelah pulang dari sekolah maupun pada hari libur siswa lebih suka bermain dengan permainan digital *playstation*, *game online*, *handphone*, dan komputer.

Kesan modern pada permainan digital tidak hanya melekat pada peralatan yang digunakan saat bermain, tetapi juga bagaimana memainkannya. Permainan digital dimainkan di dalam ruangan yang nyaman, misalnya di tempat bermain seperti *timezone* atau di warnet. Hal ini tentu saja berbeda dengan permainan tradisional yang pada umumnya dimainkan di lapangan atau di halaman yang luas. Saat bermain, anak-anak selalu bergerak dan tidak disadari bahwa anak bergerak secara tidak langsung akan melatih fleksibilitas didalam dirinya. Sejalan dengan hal tersebut tentu saja pemahaman siswa mengenai permainan tradisional belum sepenuhnya maksimal.



Dalam pendidikan jasmani segala aktivitas yang dipelajari harus sesuai dengan apa yang ingin dicapai. Sehingga anak setelah melakukan kegiatan pembelajaran dapat memperoleh informasi, memahami, dan memiliki ketrampilan tertentu yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Aspek-aspek yang ditanamkan dalam pendidikan jasmani antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan Tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, Karena setiap permainan harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tersebut, seperti nilai pendidikan. Permainan tradisional memiliki berbagai karakter dengan unsur-unsur disiplin, sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah, kemampuan bekerja sama dalam kelompok dan aturan bermain permainan tradisional yang mudah dipahami. Dengan bermain permainan tradisional diharapkan siswa mempunyai perasaan senang, riang dan gembira untuk bergerak.

Selain itu, anak-anak di sekolah dasar lebih suka dengan aktivitas bermain. Karena melalui bermain dimungkinkan anak-anak akan berfikir lebih kreatif, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa yang lain yang pernah dialaminya, dan membuatnya lebih mampu mengekspresikan pikiran serta perasaanya. Melalui bermain, anak akan menemukan kekuatan dan kelemahannya, ketrampilan, minat, pemikiran, dan perasaanya. Permainan tradisional tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerak pada anak, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatifnya.

Sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional, seperti menghargai orang lain, kejujuran sportifitas, dan disiplin diri akan diperoleh dari interaksinya dengan orang lain saat bermain bersama (Sujarno dkk, 2013: 1-2). Oleh Karena itu, minat siswa terhadap permainan tradisional perlu dibarengi dengan pemahaman mengenai permainan tradisional yang lebih mendalam. Dengan demikian siswa benar-benar akan melakukan permainan tradisional dengan sungguh-sungguh, tidak asal dalam memainkannya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dengan demikian perlu adanya penelitian secara ilmiah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai permainan tradisional. Dengan melihat latar belakang masalah sebagaimana diuraikan diatas dapat diidentifikasi masalah yang dapat diteliti sebagai berikut:

1. Pada jam olahraga siswa selalu meminta bermain permainan sepak bola, futsal untuk laki-laki sedangkan perempuan selalu meminta permainan kasti. Saat diajarkan permainan tradisional siswa kurang antusias dalam memainkannya.
2. Keterbatasan waktu dan jam pertemuan guru dalam mengajar permainan tradisional yang dialokasikan oleh guru dalam 1 semester kurang.
3. Belum diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman.

## **C. Batasan Masalah**

Untuk lebih memfokuskan pada satu pembahasan maka penelitian ini dibatasi hanya pada Siswa kelas atas sebagai responden karena siswa usia kelas atas

sudah memiliki cara berpikir yang lebih baik dibandingkan dengan siswa usia kelas bawah sehingga data yang diperoleh akan baik.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah, “seberapa tinggi pemahaman siswa kelas atas di Sekolah Dasar Swasta Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman terhadap pembelajaran permainan tradisional?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi pemahaman siswa kelas atas terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh.

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Dapat menunjukkan secara ilmiah tentang pemahaman siswa kelas atas terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Kecamatan Mlati Sleman, sehingga dapat dimanfaatkan untuk bahan evaluasi bagi guru khususnya guru Penjas orkes terdapat proses kegiatan evaluasi mengajar di sekolah.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka mendukung teori tentang permainan tradisional.

- c. Memberikan sumbangan terhadap perkembangan pemahaman khususnya mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi peneliti

Kegiatan penelitian ini menjadikan pengalaman yang bermanfaat untuk dapat melengkapi pengetahuan yang diperoleh pada saat kuliah dan secara nyata mampu menjawab masalah yang berkaitan dengan judul penelitian serta melengkapi salah satu syarat kualifikasi untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan jasmani.

### b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, setelah diadakan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pembelajaran terkait bagaimana pemahaman siswa terhadap permainan tradisional sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam memberikan materi pembelajaran.

Guru diharapkan berpartisipasi dalam memelihara peninggalan kebudayaan yang merupakan asset bangsa serta berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan, Karena kebudayaan merupakan asset bangsa dalam hak menangkal kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa.

### c. Bagi Lembaga Sekolah

Setelah diadakan penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan dasar bagi lembaga sekolah untuk dapat mengambil kebijakan yang relevan,

sebagai bentuk upaya nyata untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar.

Dapat memberikan informasi tentang pemahaman siswa kelas atas terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta Kecamatan Mlati Sleman.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Pemahaman**

Proses belajar seorang siswa atau seorang anak didik selain harus mengetahui apa yang sudah dipelajari mereka juga harus memahami hal yang mereka pelajari. Seorang siswa dikatakan paham sesuatu yang telah dipelajari dan diketahui apabila siswa tersebut mampu menjelaskan atau menguraikan kembali apa yang telah dipelajari menggunakan bahasanya sendiri akan tetapi maknanya tetap sama.

Seperti yang telah dikatakan oleh Purwanto (2013: 44) pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan *testee* mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya.

Benjamin S. Bloom (Sudjiono, 2009: 50) mengatakan bahwa:

Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Benyamin Bloom (Sudjana, 2013: 22-23) mengklasifikasikan kemampuan hasil belajar secara garis besar terbagi kedalam tiga kategori, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri atas aspek penerimaan, tanggapan, penilaian, pengelolaan, dan penghayatan (karakterisasi).

- 3) Ranah psikomotorik, mencakup kemampuan bertindak yang berupa ketrampilan fisik (motorik) yang terdiri dari gerak reflex, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan prespektual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan ketrampilan kompleks, serta gerakan ekspresif dan interperatif.

Taksonomi tujuan pembelajaran dalam kawasan kognitif menurut Bloom

(Daryanto, 2009: 101-103) terdiri dari enam tingkatan yaitu (1) Pengetahuan, (2) Pemahaman, (3) Penerapan, (4) Analisis, (5) Sintetis, dan (6) Evaluasi.



Gambar 1. Tingkatan Ranah Kognitif  
(Sumber: Daryanto, 2008: 152)

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui tingkatan pemahaman berada satu tingkat di atas pengetahuan, jadi dapat dikatakan bahwa pemahaman itu meliputi pengetahuan-pengetahuan suatu permasalahan yang sedang dihadapi.

- 1) Pengetahuan yakni aspek yang mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar.
- 2) Pemahaman yakni kemampuan memahami makna materi yang dipelajari, menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali suatu konsep dengan kata-katanya sendiri tanpa merubah maknanya tentang permainan tradisional.



- 3) Penerapan yakni kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi baru yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip dan sebagainya dalam memecahkan persoalan tertentu.
- 4) Analisis yakni kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu ke dalam bagian-bagian yang lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan yang lain, sehingga struktur dan aturannya dapat dipahami.
- 5) Sintetis yakni kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk pola struktur yang atau bentuk baru.
- 6) Evaluasi yakni kemampuan memberi pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan patokan tertentu.

Pemahaman merupakan salah satu patokan pencapaian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami sesuatu yang telah siswa tersebut pelajari, ada yang paham secara menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari bahkan ada yang sama sekali tidak paham, sehingga siswa tersebut hanya sebatas mengetahui saja. Terdapat tingkatan-tingkatan dalam pemahaman, seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2013: 24-25) kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Menerjemahkan (*translation*)  
Tingkat terendah dalam pemahaman adalah pemahaman terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misal dari Bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, mengartikan merah putih, menerapkan prinsip-prinsip listrik dalam memasang sekelar.
- 2) Menginterpretasi  
Yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.

### 3) Ekstrapolasi

Merupakan tingkat pemahaman yang tinggi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalahnya.

Menurut pendapat-pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk memahami suatu arti atau konsep yang telah diketahui dan diingat serta mampu menjelaskan dengan bahasa sendiri. Jadi sebagai guru membuat siswa menjadi paham itu menjadi tantangan tersendiri karena guru jangan hanya memberikan pengetahuan lewat teori-teori saja tetapi harus membuat siswa itu paham dan mengerti konsep dari teori tersebut. Siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang telah diajarkan oleh guru, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat dimanfaatkan isinya tanpa keharusan untuk menghubungkan dengan hal-hal yang lain. siswa pada usia SD masih memiliki kemampuan terbatas, tidak harus dituntut untuk dapat mencampur apa yang siswa tersebut pelajari.

#### **a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman**

Proses belajar atau penerimaan sumber pengetahuan tidak akan berhasil tanpa adanya pemahaman dari subjek tentang pengetahuan itu sendiri, oleh karena itu pemahaman memiliki arti yang sangat penting dalam setiap pelaksanaan tugas maupun pekerjaan. Demikian halnya dengan pemahaman, tidak akan bermakna atau terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuknya.

Purwanto (2010: 17) menyebutkan bahwa belajar sebagai suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan yang dipengaruhi oleh dua faktor yakni:

- 1) Faktor yang ada pada diri sendiri (individual) yaitu faktor pertumbuhan, latihan, motivasi dan faktor pribadi jasmaniah (fisiologi) seperti keadaan panca indra yang sehat tidak mengalami gangguan, terutama indra pendengaran dan penglihatan, dalam keadaan yang sehat prima tidak sakit, serta perkembangan tubuh yang tidak sempurna (cacat). Faktor psikologis seperti kecerdasan berperan dalam berhasil tidaknya seseorang mempelajari sesuatu atau mengikuti suatu program pendidikan. Kemudian minat sangat mempengaruhi proses belajar mengajar. Seseorang yang tidak minat mempelajari sesuatu maka tidak diharapkan seseorang tersebut akan berhasil dalam mempelajari hal tersebut, begitupun sebaliknya jika seseorang belajar dengan penuh minat maka hasil yang diharapkan akan lebih baik. Selanjutnya bakat adalah faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat yang dimiliki akan memperbesar kemungkinan berhasilnya usaha yang dilakukan.
- 2) Faktor yang ada di luar individu sering disebut faktor sosial yaitu faktor keluarga atau keadaan rumah tangga, lingkungan sosial dapat berwujud manusia ataupun wakil manusia seperti gambar, rekaman, dokumen, suara mesin pabrik, gemuruhnya pasar atau lingkungan sosial yang tidak bersihpun dapat mengganggu belajar serta lingkungan alami dapat berupa pencahayaan, sirkulasi udara, keadaan suhu dan kelembapan udara. Belajar dalam keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar pada keadaan udara panas. Kemudian faktor guru dan cara mengajarnya, sarpras yang digunakan dalam mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, seperti gedung,

perlengkapan belajar, alat-alat praktikum, perpustakaan, kurikulum, bahan yang harus dipelajari, pedoman-pedoman belajar dan motivasi sosial. Faktor-faktor tersebut merupakan faktor-faktor yang pengadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

#### **b. Tingkatan pemahaman**

Menurut Purwanto (2010: 21) tingkatan pemahaman pada pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pemahaman instruksional yaitu siswa dikatakan baru berada tahap tahu atau hafal saja, akan tetapi siswa belum tahu atau tidak tahu mengapa hal itu bias terjadi atau dapat terjadi, kemudian siswa juga tidak bias menerapkan hal tersebut pada suatu keadaan baru yang saling berkaitan.
- 2) Pemahaman rasional yaitu siswa tidak hanya sekedar tahu dan hafal tentang suatu hal, akan tetapi siswa juga tahu bagaimana dan mengapa hal itu dapat terjadi. Siswa juga dapat menggunakannya untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terkait pada situasi lain.

### **2. Hakikat Siswa Sekolah Dasar**

#### **a. Pengertian Siswa Sekolah Dasar**

Sasaran dalam pendidikan yang diharapkan akan menjadi orang dewasa adalah siswa. Siswa menjadi tumpuan harapan agar menjadi manusia seutuhnya, manusia bermoral, bertanggung jawab, baik bagi dirinya dan orang lain. Dunia pendidikan memiliki dua unsur penting yang berperan membentuk suatu aktivitas pendidikan maksudnya peran penting itu sebagai subjek penerima (siswa) dan subjek pemberi (guru atau pendidik), jika tidak ada dua unsur ini maka aktivitas pendidikan tidak terbentuk. Siswa adalah kata lain dari anak didik dan peserta didik seperti yang dikemukakan oleh Dwi Siswoyo, dkk. (2013: 85) peserta didik pada pendidikan formal atau sekolah jenjang dasar dan menengah, dikenal dengan nama anak didik atau siswa.

Menurut Tatag (2011: 50) siswa adalah seseorang yang terdaftar dalam satu jalur, jenjang dan jenis lembaga pendidikan tertentu, yang selalu mengembangkan potensi dirinya baik pada aspek akademik maupun non akademik melalui proses pembelajaran yang diselenggarakan. Menurut Sadulloh (2011: 135) siswa merupakan seorang yang sedang berkembang, memiliki potensi tertentu, dan dengan bantuan pendidik siswa tersebut mengembangkan potensinya secara optimal. Sedangkan Hamalik (2001: 99) mengemukakan bahwa siswa adalah salah satu komponen terpenting dalam pengajaran. Tanpa adanya siswa tidak akan terjadi proses belajar mengajar.

Kesimpulan dari beberapa pendapat ahli diatas, siswa atau anak didik adalah seseorang yang sedang ingin mengembangkan potensi dirinya secara optimal dengan bantuan pendidik (guru).

#### **b. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Jika mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak, usia sekolah dasar berada dalam dua masa perkembangan yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun), dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun). Anak-anak usia ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Pada masa inilah mereka senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, belajar membaca, menulis, berhitung dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur-unsur tersebut dan dengan adanya pembinaan hidup sehat, serta belajar menjalankan peran sosial sesuai dengan jenis

kelamin supaya anak mampu berpartisipasi dalam masyarakat. Anak pada usia ini juga dianggap sudah dapat bertanggung jawab atas perilakunya sendiri, dalam hubungannya dengan orang tua mereka, teman sebaya dan orang lainnya. Usia 6-12 tahun juga sering disebut usia sekolah karena sekolah menjadi pengalaman inti anak-anak usia ini, yang menjadi titik pusat perkembangan fisik, kognisi dan psikososial.

#### 1) Pengembangan aspek kognitif

Aspek perkembangan siswa yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif ini meliputi perubahan pada aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pemikiran, ingatan, ketrampilan berbahasa dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya (Desmita, 2010: 34).

Berdasarkan teori perkembangan kognisi tersebut artinya, siswa mencapai struktur logika tertentu yang memungkinkan mereka membentuk beberapa operasi mental, namun masih terbatas dengan objek-objek yang kongkret. Siswa berpikir logis, namun bukan berpikir abstrak. Salah satu kemampuan penting yang berkembang pada masa ini adalah *reversibility*, yakni ide bahwa beberapa perubahan dapat dilakukan dengan melakukan kembali tindakan yang sebelumnya dilakukan secara terbalik. Misalnya: mereka dapat memahami bahwa bola dari lilin

yang kemudian dibentuk menjadi sosis panjang akan dapat diubah menjadi bola lagi dengan langkah yang sama seperti sebelumnya, namun dengan urutan terbalik. Pada tahap ini siswa mengalami perkembangan yang sangat cepat dalam ketrampilan mentalnya. Piaget dalam (Nuryanti, 2008: 19-22).

## 2) Perkembangan aspek fisik

Disebut juga pertumbuhan biologis meliputi perubahan-perubahan dalam tubuh (seperti: pertumbuhan otak, system saraf, organ-organ indrawi, penambahan tinggi dan berat, hormone, dll) dan perubahan-perubahan dalam cara-cara individu dalam menggunakan tubuhnya (seperti perkembangan ketrampilan motoric dan perkembangan seksual), serta perubahan dalam kemampuan fisik (seperti penurunan fungsi jantung, penglihatan dan sebagainya).

Selama masih kanak-kanak lanjut perubahan fisik yang terjadi sebagai proses pertumbuhan selama masa bayi dan kanak-kanak awal cenderung berjalan lebih lambat. Namun, pada akhir masa kanak-kanak akan terlihat perubahan yang nyata. Pada awal periode ini (usia 6 tahun) anak-anak ini masih terlihat seperti anak-anak kecil. Namun, di akhir periode ini (sekitar usia 12 tahun) anak-anak ini sudah berubah dan mulai tampak seperti orang dewasa. Anak pada masa kanak-kanak lanjut mengalami pertumbuhan yang cepat misalnya ukuran tubuh, kekuatan otot tubuh, dan kemampuan koordinasi. Sedangkan pada anak perempuan perubahan yang menonjol adalah mulai muncul payudara sekitar usia 10 tahun.

## 3) Perkembangan aspek emosi

Merupakan faktor yang turut berperan dalam keberhasilan hidup seseorang. Aspek emosi mengalami perkembangan yang sangat signifikan pada periode anak.



Seiring bertambahnya usia, kemampuan anak untuk mengenali emosinya sendiri semakin berkembang. Anak-anak semakin menyadari tentang perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. anak-anak juga semakin mampu mengatur ekspresi emosi dalam situasi sosial dan mampu mereaksi kondisi stres yang saat itu dialami oleh orang lain.

Menurut Daniel Goleman dalam Nuryanti (2008) kecerdasan emosi mencakup beberapa unsur sebagai berikut:

1. Kemampuan seseorang mengenai emosinya diri sendiri
2. Kemampuan mengelola suasana hati diri sendiri maupun orang lain
3. Kemampuan mengendalikan nafsu dan amarah
4. Kemampuan membangun dan mempertahankan hubungan yang baik dengan orang lain
- 4) Perkembangan aspek sosial

proses perubahan kemampuan peserta didik untuk lebih menyesuaikan diri dengan lingkungan dan memasuki dunia sosial yang lebih luas dalam hal pengetahuan maupun pekerjaan anak. Kejadian yang paling penting dalam tahapan ini adalah ketika mereka mulai masuk sekolah. Dengan masuk sekolah membuat mereka berhadapan langsung dengan banyak hal yang baru yang harus mereka pelajari. Pengalaman berhasil akan membuat anak menumbuhkan perasaan akan kemampuan dan keahlian yang dimiliki anak. Sebaliknya kegagalan akan membuat anak merasa bahwa dirinya tidak mampu melakukan apapun. Dalam proses perkembangan inilah peserta didik diharapkan untuk memahami orang lain, yang berarti mampu menggambarkan ciri-ciri maupun karakternya, mengenali apa yang dipikirkan, dirasakan dan diinginkan serta dapat menempatkan diri pada sudut pandang orang lain, tanpa kehilangan karakter dirinya sendiri, meliputi perubahan

pada relasi individu dengan orang lain, perubahan pada emosi dan perubahan kepribadian.

Pada aspek sosial perubahan yang terjadi pada masa kanak-kanak lanjut antara lain:

1. Anak semakin mandiri dan mulai terbiasa tidak ketergantungan dengan orang tua maupun keluarga
2. Anak lebih mengutamakan pada kebutuhan untuk berteman dan membentuk kelompok dengan sebaya
3. Anak memiliki rasa ingin untuk disukai dan diterima oleh teman sebayanya

Menurut Umar Tirtarahardja dan La Sulo dalam Dwi Siswoyo, dkk, (2011: 97) ada 4 ciri siswa yaitu:

- a. Individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas;

Sehingga merupakan insan yang unik. Maksudnya ia sejak lahir telah memiliki potensi-potensi yang berbeda dengan individu lain yang ingin dikembangkan dan diaktualisasikan.

- b. Individu yang sedang berkembang;

Yakni selalu ada perubahan dalam diri peserta didik secara wajar baik yang ditunjukkan kepada diri sendiri maupun kearah penyesuaian dengan lingkungan.

- c. Individu yang membutuhkan bimbingan individual dan perlakuan manusiawi;

Maksudnya adalah walaupun ia adalah makhluk yang berkembang punya potensi fisik dan psikis untuk bias mandiri, namun karena belum dewasa maka

ia membutuhkan bantuan dan bimbingan dari pihak lain sesuai kodrat kemanusiaanya.

- d. Individu yang mempunyai kemampuan untuk mandiri;

Hal ini dikarenakan bahwa dalam diri anak ada kecenderungan untuk memerdekakan diri, sehingga mewajibkan bagi pendidik dan orang tua untuk setapak demi setapak memberikan kebebasan kepada anak dan pada akhirnya pendidik mengundurkan diri.

Subjek dalam aktivitas pendidikan adalah siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda, kemampuan yang berbeda-beda dan masih mengembangkan potensi pada dirinya melalui proses pendidikan siswa bisa diibaratkan sebagai bahan mentah dan menjadi pokok persoalan dan umpan perhatian dalam semua proses transformasi yang dikenal dengan sebutan pendidikan dan terdaftar dalam suatu lembaga pendidikan (sekolah).

Bersekolah merupakan pengalaman bagi anak untuk membentuk perkembangan yang utama, yang mempengaruhi setiap aspek perkembangan anak. Di sekolah anak-anak mendapatkan ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan kompetensi sosial, mengembangkan tubuh dan pikirannya, dan menyiapkan kehidupan masa dewasa. Masuk sekolah menandai kemajuan perkembangan anak. Kemajuan perkembangan anak tersebut untuk mencapai kemajuan akademis, anak perlu terlibat pada apa yang sedang terjadi di kelas. Semakin anak merasa lebih baik mengenai ketrampilan akademisnya, anak semakin cenderung terlibat di kelas. Semakin keras anak bekerja di kelas, semakin berkembang rasa percaya dirinya.

### **3. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

#### **a. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan kritis, ketrampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional BNSP, (2006: 1). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani (Sukintaka, 2000: 2).

Menurut Suherman (2004: 23) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motoric, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan ketrampilan motorik kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk

merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang dalam rangka system pendidikan nasional.

#### **b. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Menurut Suryobroto (2004: 8) bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk pembentukan anak, yaitu sikap atau nilai, kecerdasan fisik, dan ketrampilan (psikomotorik), sehingga siswa akan dewasa dan mandiri, yang nantinya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya dalam penyempurnaan atau penyesuaian kurikulum 1994 suplemen GBPP mata pelajaran penjas orkes dalam Sukadiyanto (2003: 99) bahwa tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ialah membantu siswa agar memperoleh derajat kebugaran jasmani, kemampuan gerak dasar, dan kesehatan yang memadai sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya melalui penanaman, pengertian, pengembangan sikap positif dalam berbagai aktivitas jasmani.

Menurut BSNP (2006: 2), tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan fisik yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap positif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.
- 6) Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil dan memiliki sikap yang positif (BSNP, 2006: 2).

Berdasarkan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diatas pendidikan jasmani diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Pendidikan jasmani yang diberikan di sekolah dasar harus mengacu pada kurikulum pendidikan jasmani yang berlaku. Materi yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan harus benar-benar dipilih sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Pencapaian tujuan pendidikan jasmani dipengaruhi oleh faktor guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, lingkungan sosial, faktor-faktor diatas antara yang satu dengan yang lain saling berhubungan sehingga benar-benar harus diperhatikan. Sehingga anak-anak selalu dalam keadaan sehat, lincah, dan terampil.

#### **4. Hakikat permainan**

##### **a. Bermain**

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap anak. Pentingnya bermain dalam belajar yakni bermain atau mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka. Bermain sebagai media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Anak dapat belajar ketrampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya.

Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar secara informal. Contohnya pada awal saat bermain dengan balok-balok, anak mempelajari berbagai bentuk geometris, mengetahui namanya, mengetahui bentuknya, belajar

berkonsentrasi dan menekuni tugasnya. Melalui bermain, anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional. Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Jadi, tujuan bermain adalah sebagai sarana latihan dan mengkolaborasi ketrampilan saat diperlukan saat dewasa nanti (Tedjasaputra, 2001: 2).

Menurut Utama (2010: 43-45) mengatakan bahwa bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh kesenangan. Peraturan yang dilakukan dalam bermain sangatlah sederhana, kedaerahan, tidak resmi, dan menurut kesepakatan bersama atau bukan dari induk organisasi olahraga yang resmi.

Beberapa pakar ahli memberi batasan tentang arti bermain, yang tentunya memiliki perbedaan antara definisi yang satu dengan yang lain. Namun demikian, menurut Dworetzky seperti yang dijelaskan Moeslichatoen (dalam Simatupang, 2005) sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain, yaitu sebagai berikut.

- 1) Motivasi intrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak. Ereka melakukan itu untuk diri sendiri dan bukan karena adanya tuntutan dari masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- 2) Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
- 3) Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku ini bukan dilakukan sambil lalu sehingga tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- 4) Cara atau tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Akan lebih tertarik kepada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.
- 5) Kelenturan. Bermain merupakan perilaku yang lentur. Kelenturan baik dilakukan dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Dalam bermain, anak membuat pilihan, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan berorganisasi dengan teman sebayanya. Mereka menceritakan

peristiwa khayalan atau imajinasi yang bebas tanpa tekanan, melatih ketrampilan fisik, sosial, dan kognitif. Anak juga dapat mengekspresikan dan melatih emosi dari pengalaman dan kejadian yang mereka temui setiap hari. Melalui bermain bersama dan mengambil peran berbeda, anak akan mengembangkan kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain dan terlibat dalam perilaku pemimpin atau pengikut perilaku yang akan diperlukan saat bergaul ketika dewasa (Tedjasaputra: 1-5).

Bermain juga mengajarkan tentang cara mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, serta memahami dunianya. Oleh karena itu, bermain menurut Moeslichatoen (dalam Simatupang, 2005) adalah cermin perkembangan anak.

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak, beberapa manfaat bermain antara lain (Tedjasaputra, 2001: 30-45); (1) untuk perkembangan aspek fisik, kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot tubuh menjadi kuat dan anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak merasa gelisah bosan dan tertekan, (2) untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus. Tubuh anak mulai semakin fleksibel, lengan dan kaki semakin panjang dan kuat sehingga dapat melakukan motorik kasar seperti berlari, melompat, memanjat, berguling, berputar. Ketika jemari semakin ramping dan panjang, akan terbiasa dengan kegiatan yang membutuhkan deksteritas manual, anak usia 3 bulan mulai belajar meraih mainan yang ada didekatnya, hal ini anak belajar mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan, secara tidak langsung



anak belajar melakukan gerakan-gerakan motoric halus (3) Untuk perkembangan aspek sosial. Dari sini akan belajar sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral masyarakatnya, (4) untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami sekaligus memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri, dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, percaya diri dan harga diri karena mempunyai kompetensi tertentu, (5) Untuk perkembangan aspek kognisi. Melalui bermain anak mempelajari konsep dasar sebagai landasan untuk belajar menulis, Bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain, (6) Untuk mengasah ketajaman pengindraan. Anak menjadi aktif, kritis, kreatif, dan bukan sebagai anak yang acuh, pasif dan tidak peka terhadap lingkungannya, (7) Untuk mengembangkan ketrampilan motorik kasar maupun halus sangat penting sebagai dasar untuk mengembangkan ketrampilan dalam bidang olahraga dan menari.

#### **b. Mainan**

Mainan adalah sesuatu yang digunakan dalam permainan oleh anak-anak, orang dewasa ataupun binatang. Mainan adalah sarana yang sangat baik untuk mendorong kemampuan anak untuk belajar dan berkembang, sekaligus sarana bagi mereka untuk bermain dan bersenang-senang.

Mainan adalah kebutuhan yang muncul secara alami dalam tiap diri manusia. Mainan muncul disebabkan adanya naluri setiap makhluk hidup untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan dan berbagai kebahagiaan hidup. Datangnya begitu saja sebagai suatu gejala alami dari tiap periode tumbuh kembang manusia. Tidak pandang usia, jenis kelamin, rasa atau suku bangsa.

Mainan dan permainan merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran mengenal dunia dan tumbuh dewasa. Seorang anak menggunakan mainan untuk menemukan identitas, membantu tubuh menjadi kuat, mempelajari sebab dan akibat, mengembangkan hubungan dan mempraktekkan kemampuan mereka. mainan lebih dari sekedar bersenang-senang, karena mainan dapat digunakan untuk mempengaruhi aspek kehidupan.

Menurut ilmuan (2009: 190), mainan memiliki manfaat bertumbuh kembang anak dan dibedakan dalam lima karakter, yaitu:

- 1) Manfaat motorik. Manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada fisik jasmaniah anak
- 2) Manfaat afeksi. Manfaat mainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak
- 3) Manfaat kognitif. Manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak
- 4) Manfaat spiritual. Mainan menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia merupakan perpaduan antara nilai-nilai positif dan afeksi dan kognisi
- 5) Manfaat keseimbangan. Manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan perpaduan nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan

### **c. Permainan**

Para ahli mempunyai cara pandang yang berbeda tentang bermain. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak. Para ahli kemudian mengungkapkan pendapat atau teori-teori mengenai permainan.

Teori-teori permainan yang ini terbagi menjadi teori klasik yang muncul dari abad Sembilan belas sampai perang dunia pertama, diantaranya adalah (a) Teori kelebihan tenaga yang diajukan oleh Herbert Spencer. Teori ini juga disebut teori pelepasan energi. Teori ini mengatakan bahwa kegiatan bermain pada anak karena adanya kelebihan tenaga pada diri anak. Tenaga atau energi yang menumpuk pada anak perlu digunakan atau dilepaskan dalam bentuk kegiatan bermain. (b)

teori rekreasi yang ditunjukkan oleh Moritz Lazarus. Teori rekreasi menyebutkan bahwa tujuan bermain adalah memulihkan energi yang telah terkuras saat bekerja, tenaga ini dapat dipulihkan dengan cara melibatkan diri dalam permainan. (c) teori biologis yang ditunjukkan oleh Karl Gross. Teori ini mengatakan bahwa mempunyai tugas-tugas biologis untuk melatih bermacam-macam.

Istilah permainan dalam pendidikan jasmani yakni untuk membedakan cabang olahraga antara cabang olahraga satu dengan yang lainnya seperti atletik, senam, bela diri, akuatik, dan permainan. Permainan juga sebagai salah satu cabang olahraga diantaranya sepak bola, bola voli, bola basket, tenis meja dan yang lainnya. Cabang olahraga permainan yang baku menggunakan peraturan permainan yang resmi dari suatu induk organisasi.

Faktor yang mempengaruhi permainan anak menurut Hurlock (1995: 327) adalah a). kesehatan. Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan. b) perkembangan motorik. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya tergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif. c) intelegensi. Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdasan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar. Termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik

dan intelektual yang nyata. d) jenis kelamin. Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga ketimbang berbagai jenis permainan yang lain. Pada awal kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak. e) lingkungan. Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu terbatas. f) status ekonomi sosial. Anak dari kelompok ekonomi yang tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervise terhadap mereka. g) jumlah waktu bebas. Jumlah waktu bermain terutama tergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang lebih. h) peralatan-peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kau, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

## **5. Hakikat Pembelajaran Pembelajaran Permainan Tradisional**

### **a. Pembelajaran**

Menurut Fontana, belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman (Suherman, dkk, 2003: 7). Selain itu Hilgard dan Brower (Hamalik, 2002: 45) mendefinisikan belajar sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktek, dan pengalaman. Belajar adalah kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara memberi makna pada pengetahuan sesuai pengalamannya (Baharuddin dan Wahyuni, 2007: 116). Gagne (Miarso, 2004: 245) berpendapat bahwa belajar itu merupakan seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap pribadi (hasil) yang merupakan hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan pribadi yang bersangkutan (kondisi).

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidup.

Pembelajaran didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar (Sugihartono, 2007: 73). Pembelajaran atau proses belajar mengajar adalah proses yang diatur dengan langkah-langkah tertentu, agar pelaksanaannya mencapai hasil yang diharapkan (Majid, 2007: 103). Menurut Fontana (Suherman et al., 2003: 7) pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran didasarkan oleh prinsip-prinsip yang mendasari kegiatan tersebut. Adapun prinsip-prinsip dari pembelajaran antara lain 1) Memulai dari hal yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak 2) Pengulangan akan memperkuat pemahaman 3) Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa 4) Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar 5) Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu 6) Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk terus mencapai tujuan (Depdiknas, 2008: 124).

Menurut Sanjaya (2008: 79), karakteristik pembelajaran adalah: 1) pembelajaran berarti membelajarkan siswa, 2) proses pembelajaran berlangsung dimana saja, dan 3) pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan. Karakteristik di atas mengisyaratkan bahwa setiap siswa sebagai pusat dari proses belajar mengajar, maka pembelajaran perlu memberdayakan semua potensi yang dimiliki siswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Adanya pembelajaran dalam kegiatan belajar akan menjadikan belajar lebih terarah dan sistematis daripada belajar yang semata-mata dari pengalaman hidup. Belajar dengan proses pembelajaran meliputi adanya peran guru, bahan ajar, dan lingkungan kondusif yang sengaja diciptakan.

Dari beberapa pendapat sebelumnya dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah usaha yang sengaja dilakukan oleh seseorang agar orang lain dapat mencapai dan menguasai kompetensi tertentu dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.

## **b. Tujuan pembelajaran**

Dalam buku *sukintaka* (Surachmad, 1976: 24) mengatakan mengajar merupakan peristiwa bertujuan, artinya mengajar itu merupakan peristiwa yang terlihat oleh tujuan, terarah pada suatu tujuan, dan dilaksanakan semata-mata untuk mencapai tujuan tersebut.

Tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran (Hamalik 2005). Sementara itu, menurut standar proses pada permendiknas Nomor 41 tahun 2007, tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar. Kemampuan yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran mencakup kemampuan yang akan dicapai siswa selama proses belajar dan akhir belajar pada satu KD.

Menurut James Popham dan Eva Baker Seiring pergeseran teori dan cara pandang dalam pembelajaran, tujuan pembelajaran yang semula lebih memuaskan pada penguasaan bahan, selanjutnya bergeser menjadi penguasaan kemampuan siswa atau bias dikenal dengan sebutan penguasaan kompetensi atau performansi (Hamzah, 2010: 64)

Di dalam praktik pendidikan Indonesia, pergeseran tujuan pembelajaran ini terasa terasa lebih mengemuka sejalan dengan munculnya gagasan penerapan kurikulum berbasis kompetensi. Menurut Wardani (2008) tujuan pembelajaran merupakan target pencapaian kolektif, karena rumusan tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh desain kegiatan dan strategi pembelajaran yang disusun guru untuk siswanya. Sementara rumusan indikator pencapaian kompetensi tidak

terpengaruh oleh desain ataupun strategi kegiatan pembelajaran yang disusun guru, karena rumusannya lebih bergantung kepada karakteristik kompetensi dasar yang akan dicapai siswa. Disamping terdapat perbedaan, keduanya memiliki titik persamaan yaitu fungsi sebagai acuan arah proses dan hasil pembelajaran.

Menurut James Popham dan Eva Banker (dalam Hamzah, 2010: 64) menegaskan bahwa seorang guru profesional harus merumuskan tujuan pembelajarannya dalam bentuk perilaku siswa yang dapat diukur yaitu menunjukkan apa yang dapat dilakukan oleh siswa tersebut sudah mengikuti pelajaran. Selanjutnya, menyarankan dua kriteria yang harus dipenuhi dalam memilih tujuan pembelajaran yaitu (1) cara pandang dan keyakinan guru mengenai apa yang penting dan seharusnya diajarkan kepada siswa serta bagaimana cara membelajarkannya, (2) perilaku dengan menganalisis taksonomi ini guru dapat menentukan dan menitikberatkan bentuk dan jenis pembelajaran yang akan dikembangkan, apakah seorang guru hendak menitikberatkan pada pembelajaran kognitif, afektif atau psikomotor.

Berbicara taksonomi perilaku siswa sebagai tujuan belajar, saat ini para ahli pada umumnya sepakat untuk menggunakan pemikiran dari Bloom (Gulo, 2005) sebagai tujuan pembelajaran, yang dikenal dengan sebutan taksonomi Bloom perilaku individu dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah yakni:

- 1) Ranah kognitif yakni yang berkaitan aspek intelektual/ berfikir/ nalar dan didalamnya mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, memadukan dan penilaian



- 2) Ranah afektif yakni berkaitan dengan aspek emosional. Seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral dan sebagainya yang didalamnya mencakup penerimaan, sambutan, penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi.
- 3) Ranah psikomotor yakni berkaitan dengan aspek ketrampilan yang melibatkan fungsi syaraf dan otot serta fungsi psikis. Ranah ini terdiri dari kesiapan, peniruan, membiasakan, menyesuaikan, dan menciptakan. Taksonomi ini merupakan kriteria yang dapat digunakan oleh guru untuk mengevaluasi mutu dan efektifitas pembelajarannya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam setiap aspek taksonomi terkandung kata operasional yang menggambarkan bentuk perilaku yang hendak dicapai melalui suatu pembelajaran.

### **c. Hubungan kurikulum, silabus dan RPP**

Seorang guru harus mempunyai tiga strategi dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan yakni kurikulum, silabus dan RPP. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran dan cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum pendidikan dasar dan menengah dikembangkan sesuai dengan relevasinya oleh setiap kelompok atau satuan pendidikan dan komite sekolah atau madrasah dibawah koordinasi dan supervisi dinas pendidikan dan komite sekolah atau madrasah dibawah kabupaten kota.

Didalam kurikulaum terdapat dua langkah utama untuk meraih dan mencapai kompetensi dasar, yaitu diantaranya silabus. Silabus adalah rencana

pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran tertentu, yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Silabus juga bias dikatakan sebagai penjabaran standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam materi pokok atau pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan pencapaian kompetensi untuk penilaian. Silabus dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan standar kompetensi lulusan, serta panduan penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013.

Menurut Salim (1987: 98) silabus dapat didefinisikan sebagai garis besar, ringkasan, ikhtisar, atau pokok-pokok isi atau materi pembelajaran. Istilah silabus digunakan untuk menyebut suatu produk pengembangan kurikulum berupa penjabaran lebih lanjut dari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai, dan pokok-pokok serta uraian materi yang perlu dipelajari siswa dalam rangka pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Silabus bermanfaat sebagai pedoman dalam pengembangan pembelajaran, seperti pembuatan rencana pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran dan pengembangan sistem penilaian.

Berkenaan dengan komponen silabus lebih rinci dikemukakan oleh Nurhadi (2004: 142) bahwa silabus berisi uraian program yang dicantumkan: 1) bidang studi yang diajarkan; 2) tingkat sekolah/madrasah, semester; 3) pengelompokan kompetensi dasar; 4) materi pokok, 5) indikator; 6) strategi pembelajaran 7) alokasi waktu; 8) bahan/alat/media.

Dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran, terlebih dahulu perlu ditentukan standar kompetensi yang berisi kebulatan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang ingin dicapai, materi yang harus dipelajari, pengalaman belajar yang harus dilakukan, dan sistem evaluasi untuk mengetahui pencapaian standar kompetensi. Pengembangan silabus merupakan salah satu tahapan dalam pengembangan kurikulum yang bermanfaat sebagai pedoman dalam penyusunan RPP. Prinsip-prinsip dalam pengembangan silabus menurut Muslich (2007: 25) antara lain: ilmiah, relevan, sistematis, konsisten, memadai, aktual dan kontekstual, fleksibel, dan menyeluruh.

Untuk pembelajaran lebih jelasnya maka silabus dituangkan ke dalam RPP untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar, dengan meliputi komponen-komponen identitas mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan permainan hasil belajar.

#### **d. Prinsip-prinsip penyusunan RPP**

Dalam penyusunan RPP yang dijelaskan oleh Kemendikbud (2006: 7-8) terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan menghasilkan lulusan yang bermutu sesuai dengan tujuan kompetensi dasar. Prinsip-prinsip penyusunan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Memperhatikan perbedaan individu peserta didik. RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar,

kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latarbelakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.

- 2) Mendorong partisipasi aktif peserta didik. Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian dan semangat belajar.
- 3) Mengembangkan budaya membaca dan menulis. Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- 4) Memberikan umpan balik dan tindak lanjut. RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan dan remidial.
- 5) Keterkaitan dan keterpaduan. RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indicator pencapaian kompetensi penilaian dan sumber belajar. RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
- 6) Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Selain prinsip-prinsip yang tercantum di atas, ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan demi terwujudnya tujuan KD yang dicapai, diantaranya adalah harus relevan, ilmiah, sistematis, konsisten, memadai, actual dan kontekstual, fleksibel dan menyeluruh.

#### **e. Langkah-langkah penyusunan RPP**

Dalam penyusunan RPP, terdapat beberapa langkah yang perlu diperhatikan sehingga akan sesuai dengan prinsip-prinsip yang telah diutarakan Kemendikbud (2006: 6-7) diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mengisi Identitas Mata Pelajaran
- 2) Menentukan Standar Kompetensi
- 3) Menentukan Kompetensi Dasar
- 4) Menentukan Indikator Pencapaian Kompetensi
- 5) Merumuskan Tujuan Pembelajaran
- 6) Merumuskan Materi Pembelajaran
- 7) Menentukan Metode Pembelajaran.
- 8) Merumuskan Kegiatan Pembelajaran (Skenario Pembelajaran)
- 9) Menentukan Sumber Belajar.
- 10) Merumuskan Penilaian Hasil Belajar

#### **f. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan bagian dari materi pembelajaran pendidikan jasmani yang mempunyai banyak sekali manfaat gerak dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Seperti halnya kegiatan-kegiatan pendidikan jasmani pada umumnya permainan tradisional dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan yang bersifat jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan dan sosial (Sujarno et al., 2011: 164-165). Permainan tradisional mempersiapkan anak untuk siap melakukan kegiatan olahraga lainnya seperti atletik, bela diri, renang,

dan senam. Permainan mempunyai hubungan yang erat sekali dengan kegiatan olahraga yang lain dalam mengembangkan manusia seutuhnya.

Dalam proses pembelajaran permainan tradisional guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Proses pembelajaran permainan tradisional dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dapat diberikan pada materi seperti pemanasan, kegiatan inti, dan pendinginan yang dapat dijelaskan, yaitu sebagai berikut:

#### 1) Pemanasan

Setiap melakukan kegiatan pendidikan jasmani dimulai dengan pemanasan gunanya untuk melemaskan otot-otot agar otot siap memulai kerja lebih berat dalam pembelajaran selanjutnya. Meningkatkan denyut nadi dengan perlahan-lahan dan dengan mudah sampai ke *training zone*. Ini dapat dimulai dengan berlari sekeliling lapangan, melompat ditempat, lompat atau latihan senam selama lebih kurang tiga menit yang menyebabkan nafas akan terasa lebih berat kerjanya untuk menarik pernafasan Latihan ini berguna untuk mempercepat peredaran darah agar lebih cepat membawa oksigen yang segar keseluruh tubuh ke jaringan otot agar siap melakukan pekerjaan yang lebih berat berikutnya (Harsuki, 2003: 68).

## 2) Latihan Inti

Jenis permainan apa yang akan digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang menyebabkan denyut nadi berada dalam *training zone*, sampai tercapai waktu latihan. Denyut nadi selalu diukur dan disesuaikan dengan intensitas latihan. Semua latihan inti pendidikan jasmani berada dalam latihan, yang mungkin menyebabkan denyut nadi tambah tinggi atau bertambah pelan, kalau nadi pelan maka diberikan latihan yang meningkatkan denyut nadi dan ini diatur oleh guru pendidikan jasmani dalam persiapannya.

## 3) Penenangan atau Pendinginan

Setelah siswa melakukan latihan pada inti pembelajaran, maka kondisi siswa pelan-pelan dikembalikan seperti keadaan sebelum latihan. Mereka diberikan gerakan yang dapat menenangkan kegiatan fisik sehingga peredaran darah dikembalikan seperti biasa. Gerakan pernafasan diperlahan dan menarik nafas diperdalam dan mengeluarkan nafas perlahan-lahan melalui mulut. Setelah dilakukan berulang-ulang maka frekuensi nafas akan kembali seperti biasa. Kemudian anak-anak disuruh mengganti pakaian dan kembali belajar di kelas (Harsuki, 2003: 69).

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di sekolah dasar yang telah diuraikan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan,

ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, mudah aturan permainannya.

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, permainan tersebut diwarisi dari generasi satu ke generasi berikutnya. Permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar harus mengandung ranah afektif, ranah psikomotor, dan ranah jasmani. Agar anak menampilkan dan memperbaiki ketrampilan jasmani, sosial, mental, moral dan spiritual lewat "*fairplay*" dan "*sport smanship*" atau bermain jujur, sopan dan berjiwa olahragawan sejati.

Menurut Mulyani (2016: 48-51), permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, diantaranya yakni:

- 1) Kereatifitas anak meningkat karena permainan tradisional langsung dibuat pada saat anak ingin bermain dan juga peralatannya pun menggunakan barang, atau tumbuhan alam yang ada disekitar kita. Aturan dalam Permainan tradisional umumnya tidak baku. Mereka menambahi aturan sendiri sesuai dengan keadaan yang disepakati bersama pemain lainnya.
- 2) Digunakan sebagai terapi untuk anak yang memerlukan kondisi tertentu. Saat anak melakukan kegiatan bermain mereka akan melepaskan emosinya baik itu bergerak tertawa dan berteriak.



- 3) Bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak karena permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan. Contoh permainannya yakni Pancasila lima dasar, ular naga, lompat tali, layang-layang, kelereng dan lain sebagainya.
- 4) Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak. Dengan berkelompok anak akan mengasah emosinya sehingga menimbulkan toleransi, empati terhadap orang lain nyaman dan terbiasa dalam berkelompok.
- 5) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Ada beberapa permainan tradisional yang melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- 6) Mengembangkan kecerdasan kinestik anak. Dalam beberapa permainan kadang anak harus bergerak seperti, melompat, meloncat, berlari, menari, berputar dan gerakan lainnya.
- 7) Mengembangkan kecerdasan natural anak. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu atau pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu dengan alam.
- 8) Mengembangkan kecerdasan spasial anak. Bermain peran dalam salah satu permainan tradisional mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan memahami suatu profesi (teatrikal).
- 9) Mengembangkan kecerdasan musical anak melalui permainan yang dilakukan dengan lagu atau nyanyian.

10) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak menang kalah dalam permainan tentu ada. namun, hal tersebut tidak menjadikan para pemainnya bertengkar ataupun rendah diri. Kecenderungan orang yang sudah bisa melakukan permainan tersebut akan mengajarkan secara tidak langsung kepada teman-temannya yang belum bias.

Aneka ragam wujud dan bentuk permainan itu ada yang berpendapat digolongkan dalam tiga kategori yaitu permainan strategi, permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik dan permainan yang dilakukan secara bermain sambil belajar. Disamping itu, ada pula yang membedakan permainan anak menjadi kelompok permainan olahraga, permainan belajar, permainan bergaul, tari-tarian, permainan berkelahi maupun permainan melawak. Dibawah ini akan disampaikan pembagian permainan anak yang dibagi menurut maksud yang terkandung di dalamnya (Dharmamulya, 1992: 46-48), yaitu sebagai berikut:

- 1) Permainan yang bersifat menirukan suatu perbuatan.
- 2) Permainan mencoba kekuatan dan kecakapan contohnya gobaksodor.
- 3) Permainan yang semata-mata bertujuan untuk melatih panca indra dakon.
- 4) Permainan dengan latihan bahasa contohnya pitik walik saba kebon.
- 5) Permainan dengan gerak lagu dan wirama misalnya sikil bumbung mata laron.

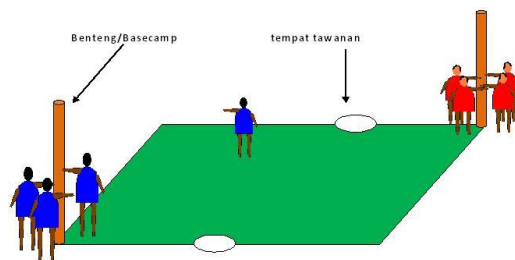
Mulyani (2016: 52-56) mengatakan, Bermain bagi anak tidak sekedar menghabiskan waktu, tetapi merupakan media untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain bagi anak prasekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya. Banyak sekali nilai pendidikan yang terkandung di dalam permainan tradisional. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam gerak permainanya atau dalam tembang syair lagu ada tembang yang mempunyai nasihat tertentu. Nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yakni:

- 1) Nilai demokrasi, untuk memilih dan menentukan jenis permainan harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati. Semua itu dilakukan secara berunding atau bermusyawarah secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar.
- 2) Nilai pendidikan aspek kejasmanian maupun kerohanian. Misalnya, sifat sosial, disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri.
- 3) Nilai kepribadian. Dengan bermain, anak dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari disamping itu anak juga dapat mengembangkan dan mengungkapkan jati dirinya. Selain dapat mengembangkan pribadinya, melalui bermain dapat melatih anak untuk mengolah cipta, rasa, dan karsa, sehingga sikap seperti itu dapat membuahkan kearifan dan kebijaksanaan ketika anak dewasa nanti.
- 4) Nilai kepribadian. Dalam memainkan permainan tradisional anak dituntut untuk bersikap berani dalam mengambil keputusan dengan memperhitungkan segi-segi tertentu, sehingga dapat memenangkan permainan.
- 5) Nilai kesehatan. Aktivitas bermain banyak menggunakan unsur berlari, melompat, bekejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak. Anak yang sehat akan terlihat dari kelincahannya dalam bergerak.
- 6) Nilai persatuan. Masing-masing anggota harus mempunyai solidaritas kelompok tinggi yang harus ditumbuhkan dalam diri anak untuk saling menjaga, menolong, membantu dan lain sebagainya. karena kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai suatu tujuan, yaitu sebuah kemenangan.

7) Nilai moral. Dengan permainan tradisional, anak dapat memahami dan mengenal kultur budaya bangsa serta pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya diharapkan permainan tradisional yang telah dilupakan dapat tumbuh kembali.

Macam-macam permainan tradisional yang bias dijadikan bahan pembelajaran untuk pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang ada di sekolah dasar yakni:

#### 1) Permainan Bentengan



Gambar 1. Permainan Bentengan  
Sumber: <https://mainantradisionalindonesia.wordpress.com>

Bentengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua grup, masing-masing terdiri atas 4 sampai dengan 8 anak atau lebih, disesuaikan dengan kesepakatan bersama dan luasnya lokasi atau tempat bermain. Alat yang digunakan adalah masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, pohon, batu atau pilar yang disebut “benteng” permainan ini sangat cocok dimainkan di halaman sekolah maupun di lapangan.

Cara bermainnya yakni dengan menjaga benteng yang dijadikan markas masing-masing kelompok. Pemain bentengan yang keuar dari markas atau tidak menyentuh suatu alat yang dianggap benteng dianggap menyerbu terlebih dahulu. Pemain ini apabila dikejar oleh musuh dan tersentuh tangan oleh musuh dianggap

tertangkap. Pemain yang tertangkap ditempatkan tawanan (tempat yang sudah ditentukan sebelum permainan dimulai, biasanya 2 meter sebelah kanan atau kiri dari benteng). Pemain ini dapat kembali mempertahankan bentengnya apabila telah diselamatkan temannya, dengan cara menyentuh tangan atau bagian tubuhnya. Kelompok pemain dinyatakan mendapatkan nilai apabila dapat menyentuh benteng musuh. Berakhirnya permainan ditentukan oleh kesepakatan para pemain. Kelompok yang kalah akan mendapatkan hukuman, yaitu menggendong kelompok yang menang dari benteng satu ke benteng lainnya, jumlah gendongan tergantung kesepakatan.

Manfaat permainan bentengan ini adalah melatih ketrampilan fisik motorik anak. Anak berlatih kesana kemari, menghindar dari kejaran musuh, atau mengejar musuh, melompat dan lainnya semua itu adalah aktivitas untuk melatih ketrampilan motorik kasar. Selain itu, permainan ini bias menjadi media untuk anak bersosialisasi karena dimainkan secara bersama-sama. Permainan tradisional secara berkelompok dapat berpeluang mengembangkan emosi dan sosial anak. Hal ini dapat dilihat dari komunikasi dan interaksi yang terjalin ketika mengikuti permainan. Semua anak berperan secara aktif dalam mensukseskan permainan.

Anak dapat menghargai orang lain dan aturan kalah-menang dapat menjadi peluang untuk mengembangkan aspek tersebut. Selain itu, permainan ini juga melatih kemampuan anak dalam bekerja sama. Pemain harus dapat bekerja sama dalam menjaga benteng, memata-matai musuh, menangkap musuh, dan menduduki benteng lawan. Pemain harus mampu menyesuaikan dengan kondisi kelompok, bias berempati dengan kelebihan atau kekurangan teman maupun kawan mainnya.

Pemain ini juga mengasah kemampuan menyusun strategi dan meningkatkan kreativitas agar kelompoknya dapat menjadi pemenang. Anak-anak berlatih untuk membangun sportivitas. Para pemain harus mampu menaati peraturan, sportif mengikuti kelompok lawan yang menang, dan ia harus bersedia menjadi tawanan kelompok lawan apabila tertangkap oleh pemain lawan. Dengan gerakan-gerakan yang lincah, tentunya permainan ini mengembangkan, meningkatkan, dan menyehatkan motorik kasar anak.

## 2) Permainan Lompat Tali



Gambar 2. Permainan Lompat Tali

Sumber: <https://mainantradisionalindonesia.wordpress.com>

Lompat tali, main karet atau sapointrong menjadi permainan favorit anak-anak ketika pulang sekolah dan menjelang sore hari. Permainan lompat tali ini, biasa diikuti oleh anak laki-laki maupun perempuan. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah tali yang berasal dari karet gelang yang disusun atau dianyam. Kekreatifan anak dapat juga dilihat dari caranya menjalin karet yang akan digunakan pada permainan tersebut. Tidak ada aturan baku dalam menentukan jumlah pemain, tetapi biasanya di bagi ke dalam dua kelompok. Permainan tali juga bias dimainkan sendiri ataupun secara bergantian.

cara bermain seorang diri yang pertama yakni menyesuaikan karet tali dengan tinggi badan anak. Caranya berdiri sambil menginjak bagian tengah tali dan

Tarik ujung-ujung di samping badan. Panjang tali sudah pas jika ujung tali yang dipegang sampai di ketiak dengan tangan terentang memegang karet tersebut. Kedua karet tali dipegang erat dengan posisi lengan atas rapat dengan tubuh dan siku sejajar di pinggang. Kemudian berdiri dengan posisi agak jinjit dan lutut sedikit ditekuk. Usahakan kepala tetap tegak tetapi tetap rileks serta pandangan lurus ke depan. Ketiga pergelangan tangan digerakkan untuk memutar tali. Keempat lompatan tidak terlalu tinggi saat tali menyentuh lantai, tinggi lompatan maksimal 2,5 cm dari lantai. Pertahankan posisi agak jinjit saat mendarat dan tumit jangan menyentuh lantai. Kelima saat melompat harus berhati-hati karena bias jadi lompatan gagal. Saat pertama bermain lakukan secara bertahap. Selanjutnya dapat dilakukan dengan kombinasi gerakan.

Cara bermain kelompok cukup sederhana karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu. Peraturannya sederhana, jika anak dapat melompati karet-karet tersebut, maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga permainan selesai. Namun, apabila gagal sewaktu melompat, anak tersebut harus menggantikan posisi pemegang tali sehingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya. Ada beberapa ukuran ketinggian tali aret yang harus dilompati, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tali berada pada batas lutut pemegang tali (sewaktu melompat anak tidak boleh mengenai tali, jika mengenai tali maka anak tersebut dikualifikasikan dan tidak boleh melanjutkan permainan).

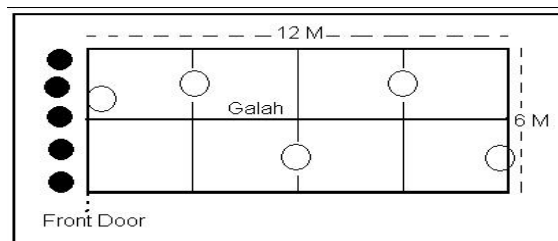
- 2) Tali berada sebatas pinggang (sewaktu melompat anak tidak boleh mengenai tali, jika mengenai tali maka anak tersebut didiskualifikasi dan tidak boleh mengikuti permainan).
- 3) Posisi tali berada di dada pemegang tali (pada posisi yang dianggap cukup tinggi ini anak boleh mengenai tali sewaktu melompat, asalkan lompatannya berada di atas tali dan tidak terjatuh, anak tidak bias melanjutkan permainan dan hanya bias jadi penonton).
- 4) Posisi tali sebatas telinga.
- 5) Posisi tali sebatas kepala.
- 6) Posisi tali satu jengkal dari kepala.
- 7) Posisi tali dua jengkal dari kepala.
- 8) Posisi tali seacungan atau hasta pemegang tali.

Manfaat permainan lompat tali dapat melatih kemampuan motoric kasar anak. Dalam permainan ini, dalam permainan tali ini anak akan belajar cara atau teknik melompat yang baik, cara mendarat yang baik, mengukur tinggi lompatan, dan sebagainya. Inilah yang akan membuat anak tumbuh menjadi cekatan, tangkas, dan dinamis. Otot-ototnya pun padat, berisi, kuat, serta terlatih. Lompat tali juga bias mengurangi obesitas pada anak. Selain itu, emosi anak turut ikut dilatih, yakni keberanian untuk melakukan lompatan yang tantangannya semakin tinggi. Dalam permainan tali yang dilakukan seorang diri, seseorang anak bias belajar ketetapan dan ketelitian. Ketika tali diayunkan, ia harus dapat melompat sehingga tidak terjatuh tali dengan berusaha mengikuti ritme ayunan. Untuk bermain tali secara berkelompok, anak membutuhkan teman sehingga memberikan kesempatan untuk



bersosialisasi. Ia juga dapat belajar berempati, bergiliran, menaati peraturan, dan lain-lain.

### 3) Gobak Sodor



Gambar 3. Permainan Gobak Sodor

Sumber: <https://mainantradisionalindonesia.wordpress.com>

Gobak sodor, gobak, galah asin, atau galasin adalah permainan grup yang terdiri atas 2 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 3-5 orang. Gobak sodor biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada, atau bias juga dengan menggunakan lapangan segiempat dengan ukuran 9x4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian diberi tanda dengan kapur tulis. Kelompok yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan terbagi 2, yaitu anggota yang menjaga garis batas horizontal dan garis batas vertical. Jumlah pemainnya harus genap, antara 6-10 anak. Cara bermainnya yakni:

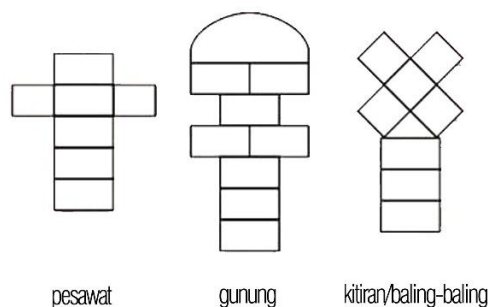
- 1) Sebelum bermain, perlu dibuat garis-garis penjagaan dengan kapur tulis yang membentuk lapangan segiempat yang kemudian dibagi menjadi 6 bagian. Buatlah garis ditengah lapangan yang memotong keempat persegi panjang tersebut sebagai tempat atau jalan kapten (sodor).
- 2) Membagi para peserta menjadi dua kelompok, satu kelompok terdiri atas 3-5 atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta. Satu kelompok akan menjadi kelompok jaga dan kelompok lain akan menjadi lawan. Penentuan kelompok jaga dan kelompok lawan biasanya dilakukan dengan suten oleh kapten yang

terletak di tengah lapangan. Pergerakan pemain yang menjaga garis vertical bergerak dari depan ke belakang atau sebaliknya.

- 3) Sedangkan tim yang menjadi lawan, harus berusaha melewati baris ke baris hingga baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati pertahanan lawan hingga sampai ke baris awal tanpa tersentuh oleh tim jaga.

Manfaat yang dapat diambil dalam permainan gobak sodor, selain mengajarkan kebersamaan, juga dapat belajar kerja sama yang kompak antara satu penjaga dan penjaga yang lain agar lawan tidak lepas kendali untuk keluar dari kurungan. Permainan ini sangat menarik, seru, dan juga menyenangkan. Untuk bias memenangkan permainan ini setiap orang harus selalu berjaga-jaga dan berlari secepat mungkin. Untuk itu diperlukan ketangkasan, strategi, kecepatan serta kecerdikan. Bagi penerobos yang piawai, disana masih banyak pintu-pintu yang terbuka apabila satu celah dirasa telah tutup. Jangan putus asa apabila dirasa ada pintu satu yang dijaga, karena masih ada pintu lain yang siap menerima kedatangan, yang penting adalah mau mau berusaha dan bertindak segera.

- 4) Sunda Manda (*Engkling*)



Gambar 4. Permainan Sunda Manda

Sumber: <https://mainantradisionalindonesia.wordpress.com>

Engkling merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak

kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak yang berikutnya. Permainan yang mempunyai nama lain sunda manda ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta.

Permainan engkleng bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih wilayah kekuasaan. Namun bukan dengan saling sludruk. Ada aturan tertentu yang harus disepakati untuk mendapatkan tempat berpinjak. Menurut Dr. Smpuck Hur Gronje, permainan engkeng ini berasal dari Hindustan. Permainan ini menyebar pada zaman colonial Belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah pecahan genting, pecahan keramik, atau batu yang berbentuk datar, dan sebagainya. Permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, seperti halaman rumah dan halaman sekolah. Cara bermainnya yakni:

- 1) Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu.
- 2) Setiap anak harus mempunyai kreweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai, ataupun batu datar untuk dapat bermain.
- 3) Anak harus melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap kotak-kotak/ petak-petak bidang yang telah digambarkan sebelumnya di tanah ataupun di area yang datar.
- 4) Gacuk dilempar ke salah satu petak yang paling rendah atau ujung pertama telah digambar sebelumnya, petak dengan gacuk yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ ditempati oleh setiap pemain. Jadi, para pemain harus

melompat ke etak berikutnya dengan satu kaki ke petak berikutnya mengelilingi petak-petak yang ada.

- 5) Pemain tidak diperbolehkan untuk melemparkan gacuk melebihi kotak atau petak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
- 6) Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai di puncak gunung, mengambil gacuk dengan membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Apabila pemain tersebut menyentuh garis/ terjatuh saat mengambil gacuknya maka ia harus digantikan pemain selanjutnya.
- 7) Apabila pemain berhasil mengambil gacuk di gunung, maka ia harus melemparkannya keluar dari bidang engkleng. Kemudian pemain tersebut engkleng sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpinjak pada gacuk yang dilemparkan tadi.
- 8) Jika berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari “sawah” dengan cara menjagling gacuk dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang engkleng dan berada di tempat jatuhnya kreweng yang tadi dilempar. Setelah berhasil menjagling sebanyak 5 kali, pemain masih dalam posisi yang sama melemparkan ke bidang engkleng, apabila tepat pada salah satu bidang maka bidang tersebut menjadi sawah pemain. Apabila gagal, pemain mengulang kembali dari gunung.

9) Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

Manfaat dari permainan engkleng adalah dapat melatih kemampuan fisik anak. Sebab, anak harus melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Oleh karenanya, otot kaki haruslah kuat. Selain itu, permainan engkleng juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak sebayanya, selain itu juga mengajarkan kebersamaan. Kreativitas anak dapat dilihat dari petak-petak yang dibuat untuk permainan. Benda-benda yang ada di sekitar juga bias dimanfaatkan anak dengan baik. Misalnya pecahan genting, pecahan keramik, ranting kayu untuk menggambar petak di atas tanah dan lain-lain.

## **B. Penelitian yang Relevan**

### **1. Pengertian**

Penelitian relevan adalah suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan atau mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian relevan dalam penelitian ini juga bermakna berbagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas.

### **2. Manfaat**

Hasil penelitian yang relevan bermanfaat untuk memperkuat posisi penelitian yang dilakukan saat ini dengan melihat hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan. Hasil penelitian yang relevan juga digunakan sebagai dasar oleh peneliti menyusun kerangka berpikir. Hasil penelitian yang relevan disajikan secara narasi dengan menganalisis hasil penelitian yang satu dengan hasil penelitian yang lain.

- 1) Penelitian oleh Siswaya (2015) yang berjudul “Survei Pemahaman Siswa Terhadap Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri I Pandowan Kecamatan Galur Kabupaten Kulon Progo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri I Pendowan Kecamatan Galur Kabupaten Kulon Progo. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri I Pendowan sebanyak 52 anak. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa survei pemahaman siswa terhadap permainan tradisional masuk dalam kategori Baik Sekali sebanyak 2 anak, kategori baik sebanyak 15 siswa, kategori cukup sebanyak 18 siswa, kategori kurang baik sebanyak 13 siswa, dan kategori tidak baik sebanyak 4 siswa.
- 2) Penelitian oleh Edi Sulistiyono (2014) yang berjudul “Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas Terhadap Aktivitas Luar Kelas”. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pemahaman guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas Terhadap Aktivitas Luar Kelas (ALK). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas yang berjumlah 28. Subjek yang digunakan adalah seluruh anggota populasi. Penelitian ini menggunakan

metode survei, dengan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, yang dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman Guru pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas Terhadap Aktivitas Luar Kelas (ALK) berkategori sedang. Secara keseluruhan terdapat 1 guru (3,57%) dalam kategori sangat tinggi; 9 guru (32,14%) dalam kategori tinggi; 10 guru (35,71) dalam kategori sedang; 6 guru (21,43%) dalam kategori rendah; dan 2 guru (7,14%) dalam kategori sangat rendah.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Eva Diah Pamungkas (2014) yang berjudul Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V dan VI Sekolah Dasar Negeri Sendangsari Pengasih Kulon Progo terhadap Permainan Bola Voli Mini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pemahaman siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar Negeri Sendang Sari Pengasih Kulon Progo terhadap Permainan Bola Voli Mini dengan menggunakan metode penelitian adalah survei. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman bola voli mini siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar Negeri Sendangsari Pengasih Kulon Progo adalah sangat tinggi sebesar 86,1 % (31 siswa), dan yang dikategorikan tinggi sebesar 13,9% (5 siswa).

### **C. Kerangka Berpikir**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan bangsa dan kemajuan suatu negara. Dengan adanya pendidikan bangsa Indonesia akan mengalami kemajuan dan meninggalkan suatu bentuk keterpurukan, seperti sekarang ini. Salah satu pendidikan yang mengarahkan pada perkembangan

keseluruhan aspek manusia adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu baik secara jasmani dan rohani. Sehingga pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting dan utama untuk kemajuan suatu bangsa.

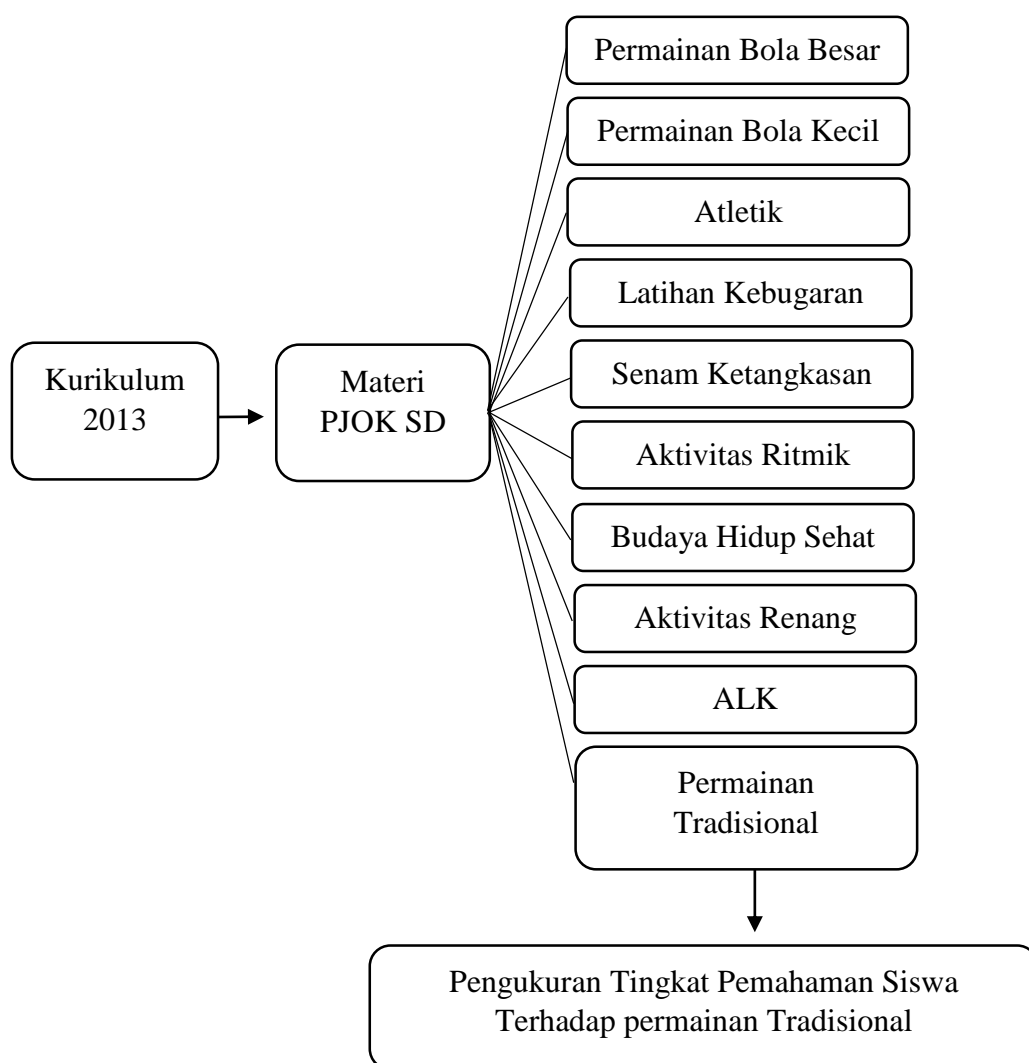
Permainan tradisional merupakan salah satu cabang olahraga yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam olah gerak pada pembelajaran penjas, terutama yang memiliki jasmani rohani yang sehat. Permainan tradisional itu sendiri banyak jenisnya dan telah menyebar luas di berbagai kalangan masyarakat.

Bagi anak-anak permainan merupakan kagiatan utama seperti halnya makan dan minum. Sebagian besar kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak yaitu salah satunya bermain, hal ini sangat berhubungan dengan sifat anak-anak itu sendiri yang tidak mengenal lelah, mempunyai rasa ingin tahu dan meniru. Kemudian anak-anak akan berusaha untuk mencari tempat untuk bergerak bebas. Keinginan anak-anak bermain tergantung pada aspek jasmani dan rohani atau jiwanya yang sebagai mana sikap mereka terhadap permainan yang dipilihnya.

Dalam kehidupan anak-anak ada dua proses yang perlu diperhatikan yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Dalam masa pertumbuhan anak perlu memperhatikan proses perkembangan gerak mengenai pola gerakan yang teratur dan sistematis serta dengan memperhatikan kebugaran jasmani. Dalam proses permainan pada anak perlu juga adanya suatu pendekatan yang mengarahkan anak terhadap peningkatan prestasi di cabang olahraga.



Penelitian ini bermula dari membagikan angket kepada siswa kelas atas di sekolah dasar swasta pada minggu pertama kemudian membagikan angket yang serupa kepada siswa kelas atas di sekolah dasar swasta di kecamatan Mlati Sleman Yogyakarta. Kemudian dilakukan tabulasi data dari angket kelas atas di berbagai Sekolah Dasar Swasta tersebut, setelah itu data-data tersebut digabungkan dan dibandingkan satu sama lain untuk mengukur pemahaman siswa pada permainan tradisional.



Gambar 6. Kerangka Berpikir

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dan metode yang digunakan adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Menurut Arikunto (2010: 3) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Skor yang diperoleh dari kuesioner dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan tradisional Sekolah Dasar Swasta di Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman.

#### **B. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Sugiyono (2012: 3) menyatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam memahami permainan tradisional yang diartikan bahwa kemampuan siswa kelas atas SD Swasta di Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman untuk dapat menjelaskan dan menerapkan suatu hal atau materi tentang permainan tradisional yang telah diketahui atau dipelajari sebelumnya secara benar. Tingkat pemahaman siswa diukur menggunakan instrumen angket tertutup.

### C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Pengambilan data tentang penelitian tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional dilakukan di SD Swasta kecamatan Mlati Kabupaten Sleman. Peneliti melakukan penelitian di SD Swasta Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman karena ingin mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional. Penelitian dilaksanakan pada bulan April - Agustus 2018 di SD Swasta Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman.

### D. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi Penelitian

Populasi menurut Sugiyono (2011: 80) adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Tabel 1. Daftar Sekolah Dasar Swasta di-Kecamatan Mlati

No	Sekolah Dasar Swasta kec. Mlati kab. Sleman	Kelas			Jumlah
		IV	V	VI	
1.	Kanisius Duwet	35	38	33	106
2.	Muh Blunyah	18	12	11	41
3.	Al Ahzar 31	28	28	28	84
4.	Yaa Bunayya	22	24	16	62
5.	Budi Utama	25	25	25	75
6.	Khoiru Ummah	27	22	8	57
7.	Salman AF	32	32	32	96
8.	YIS	20	30	20	70
Jumlah		207	211	173	591

#### 2. Sampel Penelitian

Sugiyono mengatakan sampel adalah bagian atau jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak

mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misal karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti akan mengambil sampel dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (Sugiyono, 2011: 80). Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, karena subyek yang akan diteliti tidak memiliki kriteria khusus. Menurut Sugiyono (2009: 124) bahwa, *total sampling* merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Tabel 2. Jumlah sampel penelitian

No	Sekolah Dasar Swasta kec. Mlati kab. Sleman	Kelas			Jumlah
		IV	V	VI	
1.	Kanisius Duwet	35	38	33	106
2.	Muh Blunyah	18	12	11	41
3.	Al Ahzar 31	28	28	28	84
4.	Yaa Bunayya	22	24	16	62
5.	Budi Utama	25	25	25	75
6.	Khoiru Ummah	27	22	8	57
7.	Salman AF	32	32	32	96
8.	YIS	20	30	20	70
Jumlah		207	211	173	591

## E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

### 1. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu alat atau fasilitas yang biasanya digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah (Arikunto, 2006: 160). Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai permainan tradisional.

Menurut Arikunto (2006: 158), prosedur yang ditempuh dalam pengadaan instrumen yang baik, yaitu sebagai berikut:

- 1) Perencanaan, meliputi perumusan tujuan, menentukan variabel, katagorisasi variabel.
- 2) Penulisan butir soal, atau *item* kuesioner, penyusunan skala, penyusunan pedoman wawancara.
- 3) Penyuntingan, yaitu melengkapi instrumen dengan pedoman mengerjakan, surat pengantar, kunci jawaban dan lain-lain yang perlu.
- 4) Uji coba, baik dalam skala kecil maupun besar.
- 5) Penganalisisan hasil, analisa *item*, melihat pola jawaban, peninjauan saran-saran dan sebagainya.
- 6) Mengadakan revisi terhadap item-item yang dirasa kurang baik, dengan mendasarkan diri pada data-data yang diperoleh sewaktu uji coba.

Dalam menyusun instrumen menurut Hadi (1991: 7-9), digunakan beberapa langkah yang harus ditempuh dalam penyusunan instrumen yang tepat, langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mendefinisikan konstruk

Mendefinisikan konstruk adalah menjelaskan variabel yang akan diukur dalam penelitian. Bisa juga diartikan sebagai suatu tahapan yang bertujuan untuk memberikan batasan arti dari konstruk yang akan diteliti, dengan demikian nantinya tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel/ konstruk penelitian adalah tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di

SD Swasta Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman. Tingkat pemahaman siswa terhadap permainan tradisional adalah kemampuan siswa untuk dapat menjelaskan dan menerapkan suatu hal atau materi tentang permainan tradisional yang telah diketahui atau dipelajari sebelumnya secara benar. Berdasarkan hal tersebut siswa diharapkan memiliki pemahaman terhadap permainan tradisional.

## 2. Menyidik faktor

Menyidik faktor adalah suatu tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang disangka kemudian diyakini menjadi komponen dari konstruk yang akan diteliti. Berdasarkan kajian teoritik dan definisi konstruk, faktor-faktor yang diteliti yaitu faktor mengenal atau mengingat materi, memahami makna materi yang dipelajari, menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali.

## 3. Menyusun butir-butir pertanyaan

Dalam menyusun butir-butir pertanyaan yang paling penting adalah bahwa butir-butir pertanyaan yang kita susun haruslah sedapat-dapatnya berbicara mengenai faktor mengenal atau mengingat materi, memahami makna materi yang dipelajari, menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali serta tidak membicarakan faktor yang lain, sehingga dapat membatasi butir-butir soal yang disusun dari suatu faktor yang bersangkutan. Untuk lebih jelasnya, kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Table 3. Kisi-Kisi Angket Penelitian

Variabel	Faktor	No. butir	Jumlah
Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Swasta Di Kecamatan Mlati Sleman	1. Mengenal atau mengingat materi	1, 2, 4, 6, 12, 18, 19, * 20, 21, 33	10
	2. Memahami makna materi yang dipelajari	5, 8, 13, 14, * * 15, 26, 27, * * * 28, 29, 31, * 32	11
	3. Menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali	3, 7, 9, 10, * 11, 16, 17, 22, 23, 24, * 25, 30 *	12
Jumlah		33	33

Pada tabel kisi-kisi angket diatas pada bagian kolom nomor butir terdapat beberapa bintang (\*) dibawah nomor-nomor tertentu. Bintang tersebut menandakan bahwa nomor yang mempunyai tanda bintang dibawahnya adalah pernyataan negatif.

Pemahaman siswa ini diukur dengan menggunakan sebuah tes intelegensi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang berupa pernyataan dengan modifikasi *Skala Likert* yakni: “benar”, dan “salah”.

Skor yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan Skala Likert yang dimodifikasi yang mempunyai alternatif yang disediakan yaitu “benar” (BENAR) dan “salah” (SALAH). Menurut Sutrisno Hadi (1991: 20), bahwa

modifikasi Skala Likert meniadakan kategori jawaban yang ditengah itu berdasarkan 3 (tiga) alasan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kategori *undecided* itu mempunyai arti ganda, bias diartikan belum dapat memutuskan atau memberi jawaban (menurut, konsep aslinya) bisa juga diartikan netral, setuju tidak, tidak setuju pun tidak, atau bahkan ragu-ragu. Kategori jawaban yang ganda-arti (*multi interpretable*) ini tentu saja tidak diharapkan dalam suatu instrumen.
- 2) Tersedianya jawaban di tengah itu menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah (*central tendency effect*), terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas arah kecenderungan jawaban, ke arah setuju ataupun ke arah yang tidak setuju.
- 3) Maksud kategori jawaban B-S adalah terutama untuk melihat kecenderungan pendapat responden ke arah setuju atau ke arah tidak setuju. Jika disediakan kategori banyaknya informasi yang dapat dijangkau dari para responden. Pemberian skor terhadap masing-masing jawaban adalah sebagai berikut:

Table 4. Pemberian Skor Masing-Masing Jawaban dalam Tes Penelitian

Pernyataan	Skor	
	Benar	Salah
+	1	0
-	0	1

Sumber: Sutrisno Hadi (1991: 20)

Setelah butir-butir pertanyaan itu tersusun kemudian dikonsultasikan dengan ahli atau pakar. Ahli atau pakar dalam penelitian ini adalah dosen ahli yang



mempunyai kecakapan dalam bidang ilmu yang sesuai dengan variabel dalam penelitian ini.

## **2. Uji Coba Instrumen**

Angket yang telah disusun dan disetujui oleh ahli, kemudian diuji coba yang dimaksudkan untuk mendapatkan instrumen yang benar-benar valid (salih) dan realibel (handal), yang akan digunakan dalam menggali informasi tentang pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan tradisional sekolah dasar swasta di Kecamatan Mlati Sleman.

Uji coba dilakukan pada subjek yang memiliki karakteristik serupa dengan karakteristik subjek populasi penelitian. Lokasi ujicoba instrument adalah sekolah dasar swasta muhammadiyah sidoarum Kecamatan Godean. Uji coba dilakukan dengan tes pemahaman berupa angket yang dikerjakan oleh siswa kelas atas sekolah dasar swasta di Kecamatan Mlati Sleman.

## **3. Validasi Ahli**

Uji validitas dan pembuktian reabilitas sebelum diujikan untuk mengetahui nilai validitas dan pembuktian reliabilitas instrumen, maka instrumen divalidasi ahli (*expert judgement*). Validasi ahli dilakukan dengan tujuan untuk menilai kalimat-kalimat dalam tiap butir soal dalam instrumen tersebut. Selain itu, validasi ahli juga dilakukan terkait untuk lebih memfokuskan materi soal agar sesuai dapat menjawab tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan tradisional. Instrument soal dalam penelitian ini telah di validasi ahli oleh Bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd. bukti *expert judgement* terlampir di lampiran.

## 1. Uji validitas

Suatu instrumen dikatakan salih apabila instrumen tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur (Hadi, 1991: 1). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasi *Person Product Moment*, yaitu dengan mengkorelasikan butir-butir pertanyaan dengan skor pernyataan secara keseluruhan. Dalam pengambilan keputusan dilaksanakan dengan melihat koefisien korelasinya signifikan secara statistik dan berkorelasi positif maka berarti suatu tes memiliki instrumen yang valid. Berkaitan dengan jenis validitas yang dipilih, maka digunakan rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh pearson, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisiensi kolerasi antara x dan y

$n$  = Jumlah subjek (responden)

$X$  = Skor item

$Y$  = Skor total

$\sum X$  = Jumlah skor masing-masing item

$\sum Y$  = Jumlah skor total

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat skor total

Jika  $r_{xy} > r$  tabel butir tes dikatakan valid dan jika  $r_{xy} < r$  tabel instrumen dikatakan tidak valid.

(Sumber: Sutrisno Hadi, 1991: 1)

## 2. Uji Reliabilitas

Agar suatu instrumen dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data, maka perlu digunakan uji reliabilitas (keandalan). Menurut Hadi (1991: 3), syarat keandalan suatu instrumen menurut kemantapan, keajengan, atau stabilitas hasil

pengamatan dengan instrumen (pengukuran), seandainya barang atau orang yang diamati dalam keadaan tidak berubah dalam kurun waktu amatan pertama, kedua atau amatan-amatan selanjutnya. Untuk menguji tingkat keandalan instrumen dalam penelitian ini mengacu pada rumus belah dua (*Split half*) dari Spearman Brown.

Untuk mencari realibilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Spearman Brown*, sebagai berikut:

$$r_1 = \frac{2r}{1 + r}$$

Keterangan :

$r_1$  : reliabilitas instrumen

$r$  : koefisien korelasi

jika  $r_1 > r$  tabel instrumen dikatakan reliabel dan jika  $r_1 < r$  tabel instrumen dikatakan tidak reliabel.

(Sumber: Sutrisno Hadi, 1991: 3)

Hasil reliabilitas instrumen Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Swasta di Kecamatan Mlati Sleman dianalisis dengan menggunakan rumus belah dua (*split half*) dari Spearman-Brown. Dengan bantuan program SPSS versi 22, setelah didapatkan angka reliabilitas selanjutnya membandingkan reliabilitas dengan  $r$  table. Jika  $r_1 > r$  tabel maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Hasil uji validitas dan reliabilitas untuk setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat secara lengkap dalam lampiran

Table 5. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,879	33

Table 6. kisi-kisi setelah ujicoba

Variabel	Faktor	No. butir	Jumlah
Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Swasta Di Kecamatan Mlati Sleman	1. Mengenal atau mengingat materi	1, 2, 4, 12, 18, 19 * 20, 21, 33	9
	2. Memahami makna materi yang dipelajari	8, 13, 15, 26, 27, * * * * 28, 29, 31 *	8
	3. Menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali	3, 7, 9, 10, 16, * 17, 22, 24, 25	9
Jumlah		26	26

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan yang sangat penting dalam suatu penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 222) pengumpulan data yang tepat sesuai dengan penelitian untuk memperoleh ukuran tentang variabel yang akan diteliti dengan menggunakan instrumen. Setelah melakukan observasi kemudian instrumen dinyatakan valid, peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan angket dengan menyebarkan angket kepada siswa SD Swasta di Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman berupa pertanyaan atau pernyataan untuk memperoleh data angket, kemudian mengumpulkan hasil tes setelah diisi oleh siswa. Proses pengumpulan datanya dengan cara peneliti datang langsung ke sekolah. Peneliti menyampaikan instrumen yang berupa tes pemahaman siswa

kelas atas terhadap pembelajaran permainan tradisional dan menjelaskan tata cara mengisi kemudian responden disuruh mengisi sesuai pemahaman siswa. Setelah data diperoleh kemudian dikumpulkan dan dianalisis.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Data yang dihasilkan bersifat kuantitatif, yaitu yang digambarkan dengan kalimat dipisah-pisah menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase adalah data kuantitatif yang akan dikualitatifkan, diangkakan sekedar untuk mempermudah dua atau variabel kemudian setelah dapat hasil akhir lalu dikualitatifkan kembali (Suharsimi Arikunto, 2010: 282).

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penggunaan teknik analisis deskriptif persentase ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat tabel distribusi jawaban tes.
- 2) Membuat skor jawaban responden dengan ketentuan skor yang ditetapkan.
- 3) Menjumlahkan skor jawaban yang diperoleh dari tiap-tiap responden.
- 4) Memasukkan skor ke dalam rumus.
- 5) Hasil yang diperoleh selanjutnya dikonsversikan berdasarkan table 12.

Pemberian nilai dalam penelitian ini menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Penelitian yang dilakukan dengan tujuan intruksional yang harus dikuasai oleh siswa, dengan demikian derajat keberhasilan siswa dibandingkan dengan tujuan yang seharusnya dicapai, bukan dibandingkan dengan rata-rata kelompoknya. Selanjutnya untuk memberi makna skor yang ada dibuatlah kelompok menurut tingkat patokan yang ada. menurut Sumber:

Oemar Hamalik (1989: 121) kriteria penilaian disusun dengan 5 kriteria menggunakan kriteria sangat baik, baik, sedang, kurang, dan sangat kurang.

Table 8. Kriteria Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional

Huruf	Rentang Skor	Rentang Skor Ratusan	Rentang Skor Puluhan	Predikat/ Kategori
A	4	85-100	8,5-10	Sangat Baik
B	3	70-84	7,0-8,4	Baik
C	2	55-69	5,5-6,9	Cukup
D	1	40-54	4,0-5,4	Kurang
E	0	0-39	0,0-3,9	Sangat Kurang

Keterangan:

Batas bawah, siswa dinyatakan lulus bila mencapai nilai akhir atau nilai rata-rata minimal  $55 = 2 = 5,5$

(Sumber: Oemar Hamalik 1989: 122)

Rumus cara menghitung pedoman penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{benar}}{n} \times 100$$

Keterangan :

$\sum \text{benar}$  = jumlah jawaban benar  
 $n$  = jumlah soal

Tabel 9. Pedoman Penilaian

$\sum$ Benar	Nilai	$\sum$ Benar	Nilai	$\sum$ Benar	Nilai
0	0	9	34.61538462	18	69.23076923
1	3.846153846	10	38.46153846	19	73.07692308
2	7.692307692	11	42.30769231	20	76.92307692
3	11.53846154	12	46.15384615	21	80.76923077
4	15.38461538	13	50	22	84.61538462
5	19.23076923	14	53.84615385	23	88.46153846
6	23.07692308	15	57.69230769	24	92.30769231
7	26.92307692	16	61.53846154	25	96.15384615
8	30.76923077	17	65.38461538	26	100

Selanjutnya untuk mencari besarnya persentase tiap katagori digunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi

N = Jumlah subjek

(Sumber: Anas Sudijono 2012: 43),

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Data hasil penelitian tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta di-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2017/2018 dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 26 butir pernyataan dengan skor 0 – 1. Sekolah swasta di kecamatan melati berjumlah 8 sekolah dengan jumlah siswa total 591 siswa.

Akan tetapi seiring berjalannya waktu terdapat kendala di beberapa Sekolah Dasar Swasta yang birokrasi atau rekomendasi administrasi setelah ditunggu beberapa bulan dan diurus sangatlah sulit, maka sekolah tersebut tidak dijadikan sampel yakni 3 sekolah. Karena keterbatasan waktu biaya dan tenaga peneliti, akhirnya data yang diambil adalah 5 sekolah dasar swasta yang ada di kecamatan mlati sleman dengan jumlah 341 siswa.

Tabel 10. Daftar Sekolah Dasar Swasta di-Kecamatan Mlati yang tidak menjadi sampel penelitian

No	Sekolah Dasar Swasta kec. Mlati kab. Sleman	Kelas			Jumlah
		IV	V	VI	
1.	Al Ahzar 31	28	28	28	84
2.	Salman AF	32	32	32	96
3.	YIS	20	30	20	70
Jumlah		80	90	80	250



Tabel 11. Daftar Sekolah Dasar Swasta di-Kecamatan Mlati yang menjadi sampel penelitian

No	Sekolah Dasar Swasta kec. Mlati kab. Sleman	Kelas			Jumlah
		IV	V	VI	
1.	Kanisius Duwet	35	38	33	106
2.	Muh Blunyah	18	12	11	41
3.	Yaa Bunayya	22	24	16	62
4.	Budi Utama	25	25	25	75
5.	Khoiru Ummah	27	22	8	57
Jumlah		127	121	93	341

Tabel 12. Pedoman Penilaian

$\Sigma$ Benar	Nilai	$\Sigma$ Benar	Nilai	$\Sigma$ Benar	Nilai
0	0	9	34.61538462	18	69.23076923
1	3.846153846	10	38.46153846	19	73.07692308
2	7.692307692	11	42.30769231	20	76.92307692
3	11.53846154	12	46.15384615	21	80.76923077
4	15.38461538	13	50	22	84.61538462
5	19.23076923	14	53.84615385	23	88.46153846
6	23.07692308	15	57.69230769	24	92.30769231
7	26.92307692	16	61.53846154	25	96.15384615
8	30.76923077	17	65.38461538	26	100

Tabel 13. Data Kasar Penelitian

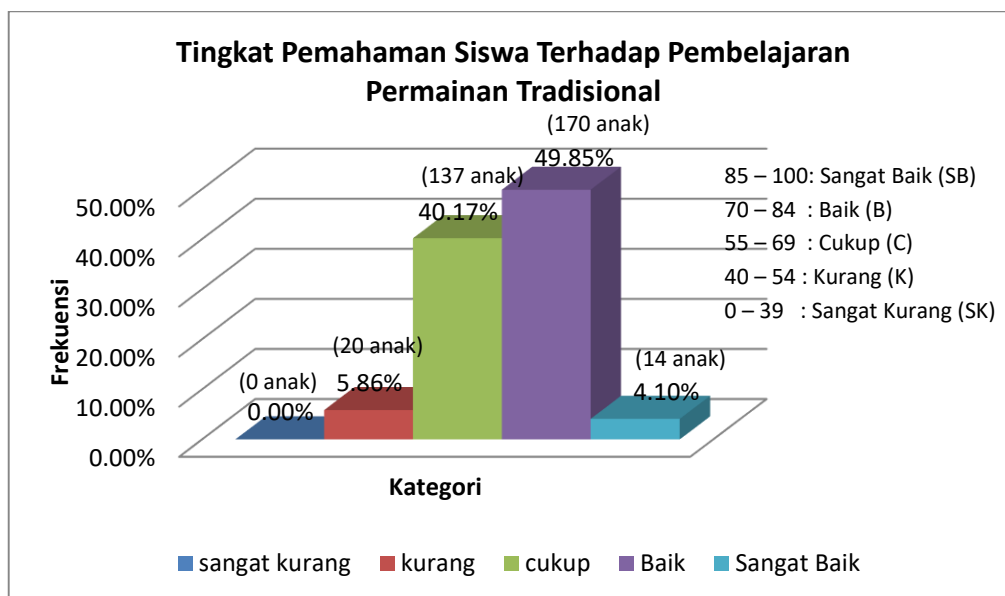
No	$\Sigma$ Butir Jawaban Benar	Skor	$\Sigma$ Anak
1	11	42.30769231	2
2	12	46.15384615	3
3	13	50	4
4	14	53.84615385	11
5	15	57.69230769	23
6	16	61.53846154	30
7	17	65.38461538	35
8	18	69.23076923	49
9	19	73.07692308	51
10	20	76.92307692	53
11	21	80.76923077	36
12	22	84.61538462	30
13	23	88.46153846	10
14	24	92.30769231	4
Total			341

Setelah data terkumpul diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 11; skor maksimum = 24; rerata = 18,58; median = 19; modus = 20 dan *standard deviasi* = 2,53. Hasil penelitian tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 14. Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional**

No	Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
1.	85 – 100	Sangat Baik	14	4,11
2.	70 – 84	Baik	170	49,85
3.	55 – 69	Cukup	137	40,17
4.	40 – 54	Kurang	20	5,86
5.	0 – 39	Sangat Kurang	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>341</b>	<b>100</b>

Apabila ditampilkan dalam Diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 7. Diagram Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional**

Dari hasil penelitian tersebut diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2017/2018 sebagian besar berkategori baik dengan persentase 49,85 %, kategori sedang dengan persentase 40,17 %, kategori kurang sebesar 5,86 %, kategori sangat baik sebesar 4,11 % dan kategori sangat kurang 0 %. Hasil tersebut diartikan tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2017/2018 adalah baik.

Hasil penelitian masing-masing faktor yang mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional diuraikan sebagai berikut:

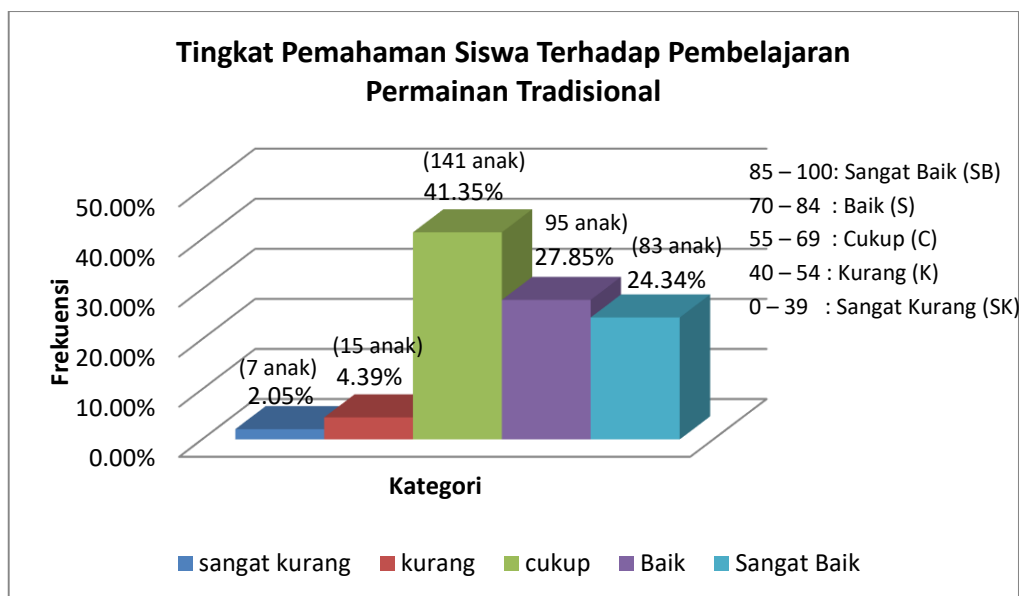
### 1. Faktor Mengenal Atau Mengingat Materi

Hasil Faktor mengenal atau mengingat materi dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 9 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 2; skor maksimum = 9; rerata = 6,52; median = 7; modus = 7 dan *standard deviasi* = 1.38. Hasil penelitian tersebut apabila di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 15. Hasil Penelitian Faktor Mengenal Atau Mengingat Materi**

No.	Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
1.	85 – 100	Sangat Baik	83	24,34
2.	70 – 84	Baik	95	27,86
3.	55 – 69	Cukup	141	41,35
4.	40 – 54	Kurang	15	4,39
5.	0 – 39	Sangat Kurang	7	2,05
<b>Jumlah</b>			<b>341</b>	<b>100</b>

Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 8. Diagram Hasil Penelitian Faktor Mengenal atau mengingat materi**

Dari tabel dan gambar di atas diketahui hasil penelitian pada Faktor Mengenal atau mengingat materi sebagian besar berkategori sedang dengan persentase 41,34 %, kategori baik dengan persentase 27,85 %, kategori sangat baik sebesar 24,34 %, kategori kurang sebesar 4,39 % dan kategori sangat kurang 2,05 %.

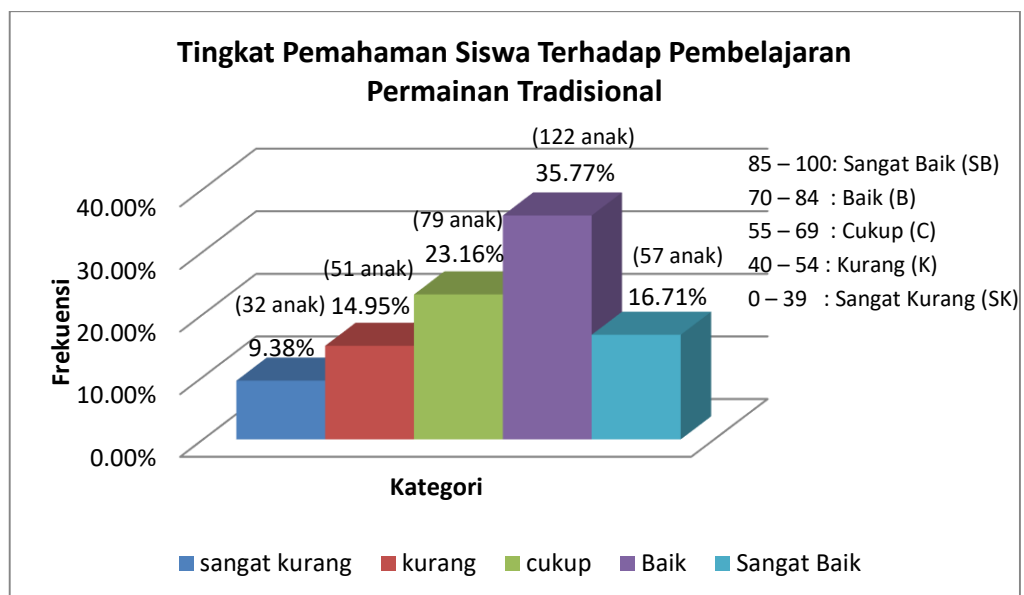
## 2. Faktor Memahami makna materi yang dipelajari

Hasil penelitian pada Faktor Memahami makna materi yang dipelajari dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 8 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 2; skor maksimum = 8; rerata = 5,36; median = 6; modus = 6 dan *standard deviasi* = 1,27. Hasil penelitian tersebut apabila di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 16. Hasil Penelitian Faktor Memahami makna materi yang dipelajari**

No	Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
1.	85 – 100	Sangat Baik	57	16,71
2.	70 – 84	Baik	122	35,78
3.	55 – 69	Cukup	79	23,17
4.	40 – 54	Kurang	51	14,95
5.	0 – 39	Sangat Kurang	32	9,38
<b>Jumlah</b>			<b>341</b>	<b>100</b>

Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 9. Diagram Hasil Penelitian Faktor Memahami makna materi yang dipelajari**

Dari tabel dan gambar di atas diketahui hasil penelitian pada Faktor Memahami makna materi yang dipelajari sebagian besar berkategori baik dengan persentase 35,77 %, kategori sedang dengan persentase 35,77 %, kategori sangat baik sebesar 16,71 %, kategori kurang sebesar 14,95 % dan kategori sangat rendah 9,38 %.

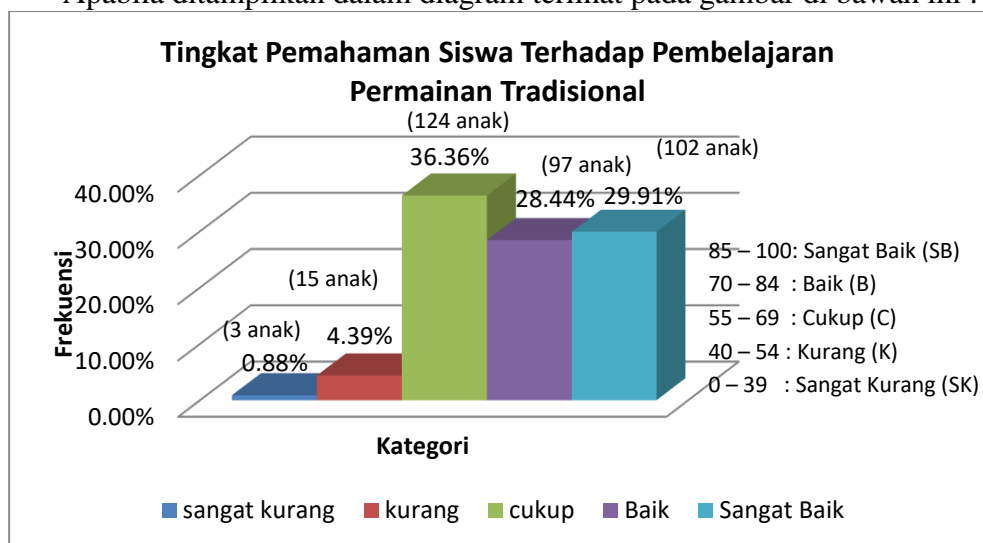
### 3. Faktor Menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali

Hasil penelitian pada faktor menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 9 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 3; skor maksimum = 9; rerata = 6,69; median = 7; modus = 7 dan *standard deviasi* = 1,30. Hasil penelitian tersebut apabila di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 17. Hasil Penelitian Faktor Menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali**

No.	Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
1.	85 – 100	Sangat Baik	102	29,91
2.	70 – 84	Baik	97	28,45
3.	55 – 69	Cukup	124	36,36
4.	40 – 54	Kurang	15	4,39
5.	0 – 39	Sangat Kurang	3	0,88
<b>Jumlah</b>			<b>341</b>	<b>100</b>

Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 10. Diagram Hasil Penelitian Faktor Menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali**

Dari tabel dan gambar di atas diketahui hasil penelitian pada Faktor Menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali sebagian besar berkategori cukup dengan persentase 36,36 %, kategori sangat baik dengan persentase 29,91 %, kategori baik sebesar 28,44 %, kategori kurang sebesar 4,39 % dan kategori sangat kurang 0,88 %.

## **B. Pembahasan**

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan ketrampilan motorik kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang dalam rangka system pendidikan nasional. Dalam pendidikan jasmani dan olahraga berbagai macam materi yang dapat dimasukkan dalam pembelajaran bagi siswa SD pembelajaran pendidikan jasmani dapat berupa olahraga permainan tradisional atau permainan tradisional.

Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar secara informal. Contohnya pada awal saat bermain dengan balok-balok, anak mempelajari berbagai bentuk geometris, mengetahui namanya, mengetahui bentuknya, belajar berkonsentrasi dan menekuni tugasnya. Melalui bermain, anak dapat menikmati manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional. Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional di Sekolah Dasar Swasta Se-

Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2017/2018 sebagian besar berkategori baik dengan persentase 49,85 %, kategori sedang dengan persentase 40,17 %, kategori kurang sebesar 5,86 %, kategori sangat baik sebesar 4,11 % dan kategori sangat kurang 0 %.

Pemahaman merupakan salah satu patokan pencapaian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami sesuatu yang telah siswa tersebut pelajari, ada yang paham secara menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari bahkan ada yang sama sekali tidak paham, sehingga siswa tersebut hanya sebatas mengetahui saja. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diartikan bahwa pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman adalah baik yang artinya siswa mempunyai kemampuan yang baik dalam memahami permainan tradisional. Meskipun demikian masih banyak siswa yang masih belum baik dalam memahami materi tentang permainan tradisional.

Sedangkan siswa yang masih berkategori kurang dapat diartikan bahwa mereka kurang bisa memahami permainan tradisional. Terkait dengan pemahaman yang kurang tersebut dapat disebabkan karena minat anak yang kurang, anak sekarang lebih senang dengan permainan gadget atau game online. Sedangkan siswa yang berkategori baik diartikan bahwa siswa tersebut mampu memahami dengan baik, yaitu memahami dalam hal ini yaitu mengartikan menghafal dan memahami proses pembelajaran permainan tradisional.



Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional dalam penelitian ini dipengaruhi berdasarkan faktor individual dan faktor sosial.

1. Faktor yang ada pada diri sendiri (individual) yaitu faktor pertumbuhan, latihan, motivasi dan faktor pribadi jasmaniah (fisiologi) seperti keadaan panca indra yang sehat tidak mengalami gangguan, terutama indra pendengaran dan penglihatan, dalam keadaan yang sehat prima tidak sakit, serta perkembangan tubuh yang tidak sempurna (cacat). Berdasarkan hasil pada hasil penelitian di atas diartikan secara fisiologis siswa mempunyai motivasi yang baik dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Secara psikologis selama ini masih banyak siswa yang masih belum memahami dengan baik. Sebagian besar siswa mempunyai kemampuan yang rendah dalam mengingat materi permainan tradisional. Dengan banyaknya permainan tradisional yang ada hanya beberapa yang di ingat oleh siswa. Hal tersebut dikarenakan jaman sekarang anak lebih senang dengan permainan yang lebih modern apalagi yang berhubungan dengan gadget. Seseorang yang tidak minat mempelajari sesuatu maka tidak diharapkan seseorang tersebut akan berhasil dalam mempelajari hal tersebut, begitupun sebaliknya jika seseorang belajar dengan penuh minat maka hasil yang diharapkan akan lebih baik.
2. Faktor yang kedua adalah faktor sosial, merupakan faktor keluarga atau keadaan rumah tangga, lingkungan sosial dapat berwujud manusia ataupun wakil manusia seperti gambar, rekaman, dokumen, suara mesin pabrik, gemuruhnya pasar atau lingkungan sosial yang tidak bersihpun dapat

mengganggu belajar serta lingkungan alami dapat berupa pencahayaan, sirkulasi udara, keadaan suhu dan kelembapan udara. Berdasarkan hasil penelitian dapat diartikan bahwa faktor ini yang sangat berpengaruh adalah peran dari guru, orang tua dan lingkungan. Selama ini guru masih kurang begitu baik dalam memberikan motivasi kepada anak, bahkan dalam pembelajaran masih belum banyak dikenalkan kepada siswa mengenai pembelajaran permainan tradisional. Sedangkan di lingkungan masyarakat, permainan tradisional sekarang ini kurang begitu diminati. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa banyak anak yang lebih senang memainkan game online.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2017/2018 sebagian besar berkategori baik dengan persentase 49,85 %, kategori sedang dengan persentase 40,17 %, kategori kurang sebesar 5,86 %, kategori sangat baik sebesar 4,11 % dan kategori sangat kurang 0 %. Hasil tersebut disimpulkan tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2017/2018 adalah baik.

#### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu: menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru, siswa dan orang tua untuk mengetahui persepsi siswa.

1. Hasil Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional dapat menjadi masukan bagi sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman.
2. Sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya.

#### **C. Keterbatasan Penelitian**

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yaitu ;

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan, kondisi fisik dan psikis tiap responden dalam mengisi angket.
2. Data diperoleh berdasarkan pada angket penelitian, sehingga peneliti tidak mengamati secara langsung proses evaluasi dan penilaian pada pembelajaran permainan tradisional

#### **D. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya sampel penelitian yang digunakan lebih banyak lagi, sehingga diharapkan faktor yang mempengaruhi Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional dapat teridentifikasi secara luas.
2. Bagi guru untuuk selalu memberikan berbagai macam modela permainan tradisional, hal tersbeut dimaksudkan agar siswa mengenal dan memahai tentang pembelajaran permainan tradisional.
3. Bagi guru hasil tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani dengan permainan tradisional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aam Amiliyanti. (2014). *Pemahaman Siswa dalam Proses Belajar*. Diakses dari <http://megasiana.com/pedulipendidikan/pemahaman-siswa-dalam-proses-belajar/#more-58> diambil pada 28 November 2017 jam 20.00.
- Abdul Majid. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Anitah, Sri, dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ardi. (2014). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa. Diakses dari [http://www.psychologymania.com/2013/08/faktor-faktor-yangmempengaruhi\\_13.html](http://www.psychologymania.com/2013/08/faktor-faktor-yangmempengaruhi_13.html) diambil pada 23 November 2017 jam 20.15.
- Baharudin, & Esa Nur Wahyuni. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Bibit Elyantoro. (2010). *Tingkat Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani SD Negeri Se-Kecamatan Bruno Kabupaten Purworwjo terhadap Administrasi Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Penerbit: FIK UNY.
- BSNP. (2006). *Standar Kompetensi dan kompetensi Dasar Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Bucher (1960). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004, Standar Kompetensi, Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dwi Siswoyo, dkk. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Enisikopedi, (2012). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Di akses dari [http://pendidikanjasmani13.blogspot.co.id/2012/12/perencanaan-pembelajaran-penjas\\_1241.html](http://pendidikanjasmani13.blogspot.co.id/2012/12/perencanaan-pembelajaran-penjas_1241.html) (di unduh pada tanggal 25 november 2017 pukul 21.00).

- Hadi, Syamsyul. (2009). <http://hardirukiyah2.blogspot.co.id/2009/09/karakteristik-dan-kebutuhan-anak.html>. (Di ambil dari Google pada hari senin, 27 november 2017 pukul 22.05 WIB).
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B Uno. (2008). *Orientas baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Harsuki. (2003). *Perkembangan Olahraga Terkini*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Heni, Fatimah. (2016). *Tingkat Pengetahuan Tentang Pemeliharaan Kesehatan Gigi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV dan V di SD Negeri Widoro Kecamatan Danurejan Yogyakarta*. Penerbit: FIK UNY.
- Husna. (2009). *Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Ibrahim, Rusli. (2005). *Pengantar Kependidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Mulyani, Novi. (2016). *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nur, Haerani. (2013). *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anank Tradisional*, Journal Pendidikan Karakter, Tahun 3, No 1. Diunduh Dari: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/1290/1074>
- Nuryanti, Lusi. (2008). *Psikologi Anak*. Jakarta: PT Indeks.
- Poerwadarminto. (1985). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN. Balai Pustaka.
- Prasetyo. (2015). *Tingkat Pengetahuan Perawatan Gigi Pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Krembangan Kec. Panjatan Kab. Kulonprogo*. Penerbit: FIK UNY.
- Purwanto, Ngalm. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soemitro. (1992). *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.

- Soetoto Pontjopoetro. (2002). *Permainan Anak Tradisional dan Aktifitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Subarjah, Herman. (2008). *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudijono, Anas. (2001). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (1012). *Memahami Penelitian Kualitas*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsini Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suherman, Erman dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sujarno, dkk. (2013). *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BNPB) Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Sukintaka. (1991). *Permainan dan Metodik*. Jakarta: Depdikbud.
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Esa Grafika Solo.
- Sukirman. Dharmamulya, Dkk. (2008). *Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sukoco, Pamuji. (2010). *Pengembangan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta. *Jurnal*. FIK-UNY.

- Susworo, Agus & Fitriani. (2008). Pemahaman Peserta Pembekalan Guru Kelas/Agama Dalam Mata Pelajaran Penjas Terhadap Pendidikan Jasmani SD Di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* (Nomor 1 tahun 2008). Hlm 2 dan 13.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tatag Siswono, *Desain Tugas untuk Mengidentifikasi kemampuan berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika*, Disertasi, (Surabaya: Unesa University Press, 2008)
- Taufik Dwi Saputro. (2012). *Pemahaman Siswa Kelas IV dan V terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional di SD Negeri Bagus Kecamatan Selopampang Kabupaten Temanggung*. Penerbit: FIK UNY.
- Uyoh Sadullah. (2010). *PEDAGOGIK (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Alfabeta.
- Wawan S. Suherman. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Jasmani: Teori dan Praktik Pengembangan*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Winarno Surakhmad. (1978). *Dasar dan Tehnik Research, Pengantar Metodologi Ilmiah*. Bandung: Tarsito.
- Yusufhadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media



# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Ijin Uji Coba

Hal : permohonan validasi instrumen

Lampiran : 1 bendel

Kepada Yth,

Bapak Drs. Sudardiyono, M. Pd

Dosen Prodi PGSD Penjas

Di Fakultas Ilmu Keolahragaan

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Isna Indrayani

Nim : 14604221027

Program Studi : PGSD Penjas

Judul TA : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Swasta di Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman

Dengan hormat mohon bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, dan (3) draf instrumen penelitian TA

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian bapak diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 05 Juni 2018  
Pemohon,

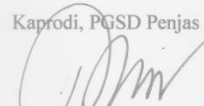


Isna indrayani

Nim. 14604221027

Mengetahui,

Kaprodi, PGSD Penjas



Drs. Subagyo, M Pd

Nip. 19561107 198203 1 002

Dosen Pembimbing TA



Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or

Nip. 19820711 200812 1 003

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertandatangan dibawah ini

Nama : Drs. Sudardiyono, M.Pd  
Nip : 19560815 198703 1 001  
Jurusan : POR

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Isna Indrayani  
Nim : 14604221027  
Program Studi : PGSD Penjas  
Judul TA : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Pembelajaran  
Permainan Tradisional Sekolah Dasar Swasta di Kecamatan  
Mlati Kabupaten Sleman

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

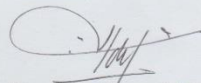
- ☒ Layak digunakan untuk penelitian  
☐ Layak digunakan dengan perbaikan  
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 05 Juni 2018

Validator,



Drs. Sudardiyono, M.Pd

NIP. 19560815 198703 1 001

Catatan:

☐ beri tanda ✓

#### Hasil Validasi Instrumen Penelitian TA

Nama : Isna Indrayani

Nim : 14604221027

Judul TA :

Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Swasta di Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman

No.	Variabel	Saran/ tanggapan
1	✓	<i>baik</i>
	Komentar Umum/ Lain-lain:	

Yogyakarta, 05 Juni 2018



Validator,



Drs. Sudardiyono, M.Pd

NIP. 19560815 198703 1 001

## Lampiran 2. Surat Validasi Ahli

	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> <small>Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541</small>
Nomor: 7.10/UN.34.16/PP/2018.	10 Juli 2018.
Lamp. : 1 Eks.	
Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.	
<b>Kepada Yth.</b> <b>Kepala SD .....</b> <b>Di Tempat.</b>	
<p>Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:</p> <p>Nama : Isna Indrayani NIM : 1460422027 Program Studi : PGSD Penjas Dosen Pembimbing : Fathan Nurcahyo, M.Or. NIP : 198207112008121003 Uji Coba Penelitian akan dilaksanakan pada : Waktu : juli 2018 s/d selesai Tempat : Sekolah Dasar Swasta di Kecamatan Depok dan Godean Kab. Sleman Judul Skripsi : Tingkat Pemahaman Kelas Atas Sekolah Dasar Swasta Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional di Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2018/2019.</p> <p>Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.</p>	
	 Dekan, Wawan S. Suherman, M.Ed. NIP. 0640707 198812 1 001
<b>Tembusan :</b> 1. Kaprodi PGDS Penjas.. 2. Pembimbing Tas 3. Mahasiswa ybs.	

### INSTRUMEN UJI COBA PENELITIAN

#### PEMAHAMAN SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL

##### A. Identitas Responden

1. Nomor Responden : ..... (diisi oleh peneliti)
2. Nama : .....
3. Kelas : .....
4. Jenis Kelamin : .....
5. Umur : .....

##### B. Pepetunjuk Pengisian

1. **Bacalah, cermati dan pahami** setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. berilah tanda centang (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan tanggapan saudara pada kolom di samping pernyataan.

Contoh:

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
1.	Permainan tradisional adalah permainan yang menyenangkan	$\checkmark$	

### C. Butir Soal Tes

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
1.	Permainan Tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan, karena mengandung nilai-nilai kearifan local		
2.	Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, yakni permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu, terutama tumbuh di masyarakat pedesaan.		
3.	Gobak Sodor (Hadang), Bentengan, Lompat Tali, Engkling (Sunda Manda), merupakan contoh dari macam-macam permainan tradisional yang harus dilestarikan		
4.	Peralatan yang digunakan untuk bermain permainan tradisional tidak diperoleh dari membeli, melainkan dibuat sendiri dan mudah didapatkan karena permainan tradisional adalah permainan yang mudah dan murah untuk dimainkan		
5.	Dalam permainan tradisional Peraturan dalam memainkannya menurut kesepakatan bersama sebelum bermain, sehingga mudah dipahami dan juga mudah dimainkan		
6.	Permainan tradisional bentengan sebelum memulai permainan yakni memilih anggota kelompok yang jumlahnya sama. kemudian perwakilan dari kelompok melakukan suwit untuk memilih tempat atau lebih dulu memancing lawan		
7.	Dalam permainan tradisional bentengan setiap pemain berfungsi sebagai pemancing atau yang dikejar dan juga berfungsi sebagai pengejar.		
8.	Dalam permainan tradisional bentengan anggota regu yang tertangkap atau yang keluar dari lapangan permainan akan menjadi tawanan dari pihak lawan. Cara menangkap lawan cukup dengan mendorong sekuat kuatnya dari belakang.		
9.	Dalam permainan tradisional bentengan, tawanan yang berkumpul di daerah tawanan dapat bebas kembali apabila teman seregunya yang belum tertangkap dapat		

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
	membebaskan dengan jalan menyentuh bagian tubuh temannya.		
10.	Dalam permainan bentengan, tawanan yang lebih dari satu orang, semuanya dapat dibebaskan dengan jalan menyentuh salah seorang dari tawanan itu dengan ketentuan satu sama lain dalam keadaan tidak berpegangan/ bergandengan.		
11.	Kapten regu dalam permainan tradisional bentengan bertugas mengatur setiap anggota regunya. Bila kapten regu tertangkap, tugas diserahkan kepada salah seorang anggota regunya yang belum tertangkap.		
12.	Dalam permainan tradisional bentengan, benteng suatu regu dinyatakan terbakar, apabila regu lawan dapat membakar benteng dengan cara menginjakkan salah satu kakinya di atas kaki lawannya.		
13.	Permainan tradisional gobak sodor dimainkan oleh 5 orang setiap kelompoknya. sebelum permainan dimulai diadakan undian regu, regu yang kalah sebagai penjaga dan regu yang menang sebagai penonton		
14.	Dalam permainan tradisional gobak sodor, regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.		
15.	Dalam permainan tradisional gobak sodor, penjaga berusaha menangkap atau menyentuh penyerang dengan tangan terbuka dan jari tangan mengepal, dalam posisi kedua kaki tidak berpinjak di atas garis.		
16.	Dalam permainan tradisional gobak sodor, pemain penyerang dikatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis.		
17.	Permainan tradisional gobak sodor, dalam pergantian regu penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya diadakan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah penjaga menangkap atau menyentuh penyerang.		
18.	Dalam permainan tradisional gobak sodor (hadang), pergantian pemain diadakan pada saat pemain sedang berhenti atau pada saat istirahat.		
19.	Dalam permainan tradisional gobak sodor, setiap pemain yang telah berhasil melewati seluruh garis dari garis		



No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
	depan sampai garis belakang dan garis belakang sampai dengan garis depan langsung dapat melanjutkan pemainnya seperti semula.		
20.	Peralatan yang dipergunakan untuk memainkan sunda manda adalah sebuah gacuk, yaitu berupa benda pipih berdiameter 4-5 cm. gacuk biasanya dibuat dari pecahan genting atau tegel.		
21.	Sunda manda adalah permainan yang relative mudah dimainkan dan tidak mahal. Untuk memainkannya, hanya dibutuhkan lapangan datar berupa tanah atau tanah bersemen ukuran 2 X 3 meter.		
22.	Permainan tradisional engklek bisa dimainkan hanya oleh 1 orang anak saja, bisa lebih dari 1 anak, tapi bisa juga dimainkan secara beregu.		
23.	Permainan tradisional engklek adalah sebuah permainan tradisional sederhana yang dilakukan dengan cara melemparkan sebuah pecahan beling berbentuk runcing. Satu anak hanya akan memiliki 1 pecahan genting (kreweng) yang disebut 'gacuk'.		
24.	Permainan tradisional engklek dilakukan secara bergantian. Pemain harus melemparkan pecahan gentingnya ke kotak pertama yang terdekat.		
25.	Dalam permainan tradisional engklek kotak yang terdapat gacuk milik pemain tersebut tidak boleh diinjak (harus dilewati). Dan pemain yang sedang bermain dengan melompat dilarang untuk menyentuh atau menginjak garis pembatas.		
26.	Dalam permainan tradisional engklek, bagi pemain yang melanggar aturan tidak boleh melanjutkan permainan, dan digantikan oleh pemain berikutnya. Tetapi dia boleh melanjutkan permainannya setelah semua pemain mendapat rumah bermain masing-masing.		
27.	Permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang berasal dari provinsi riau. Permainan yang menggunakan karet disatukan sampai panjangnya mencapai 20-30 meter.		
28.	Permainan tradisional lompat tali bisa dimainkan secara individu maupun berkelompok di ruangan terbuka seperti lapangan atau halaman rumah. Bisa juga dimainkan di		

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
	tempat tertutup asalkan ruangan harus cukup lega dan lapang serta aman dari benda yang dapat membahayakan.		
29.	Permainan tradisional lompat tali yang cara bermainnya berkelompok tergolong sederhana. karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian mencapai atap rumah.		
30.	Pertaturan dalam permainan tradisional lompat tali tergolong sederhana, jika anak dapat melompati tali-karet tersebut, maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga pemain selesai. Namun, apabila gagal sewaktu melompat, anak tersebut harus menggantikan posisi pegang tali hingga selesai permainan		
31.	Dalam permainan tradisional lompat tali ada beberapa ukuran ketinggian tali karet yang harus dilompati, yakni tali berada batas lutut, dan berada sebatas pinggang.		
32.	Dalam permainan tradisional lompat tali berkelompok. saat melompati tali pada posisi pertama sampai kedua pemain tidak boleh mengenai tali sewaktu melompat, jika mengenai tali maka ia akan menggantikan posisi pemegang tali		
33.	Sebelum permainan lompat tali dimainkan terlebih dahulu akan dipilih dua orang pemain yang akan menjadi pemegang tali caranya yakni dengan hompimpa kemudian setelah sisa 2 orang maka dilakukan suit.		

Lampiran 4. Data Uji Coba

SUBJEK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33		
subjek_1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1		
subjek_2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1		
subjek_3	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1		
subjek_4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1		
subjek_5	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	
subjek_6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
subjek_7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
subjek_8	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	
subjek_9	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	
subjek_10	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	
subjek_11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
subjek_12	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	
subjek_13	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	
subjek_14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
subjek_15	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1
subjek_16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
subjek_17	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
subjek_18	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
subjek_19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
subjek_20	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	
subjek_21	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	

SUBJEK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	
subjek_22	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	
subjek_23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
subjek_24	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	
subjek_25	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	
subjek_26	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	
subjek_27	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
subjek_28	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	
subjek_29	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	
subjek_30	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
subjek_31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
subjek_32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
subjek_33	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	
subjek_34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
subjek_35	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	
subjek_36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	
subjek_37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
subjek_38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
subjek_39	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	
subjek_40	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
subjek_41	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	
subjek_42	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	
subjek_43	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	
subjek_44	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	
subjek_45	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	

SUBJEK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	
subjek_46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
subjek_47	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
subjek_48	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	
subjek_49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
subjek_50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
subjek_51	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	
subjek_52	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
subjek_53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	
subjek_54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
subjek_55	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	
subjek_56	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	
subjek_57	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	
subjek_58	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	
subjek_59	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	
subjek_60	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1
subjek_61	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0
subjek_62	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	
subjek_63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
subjek_64	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
subjek_65	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	
subjek_66	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
subjek_67	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	
subjek_68	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	
subjek_69	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	

SUBJEK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
subjek_70	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1
subjek_71	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1
subjek_72	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
subjek_73	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
subjek_74	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
subjek_75	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
subjek_76	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
subjek_77	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1

Tabel 12. Pedoman Penilaian

$\Sigma$ Benar	Nilai	$\Sigma$ Benar	Nilai	$\Sigma$ Benar	Nilai	$\Sigma$ Benar	Nilai
0	0	9	27.27273	18	54.54545	27	81.81818
1	3.030303	10	30.30303	19	57.57576	28	84.84848
2	6.060606	11	33.33333	20	60.60606	29	87.87879
3	9.090909	12	36.36364	21	63.63636	30	90.90909
4	12.12121	13	39.39394	22	66.66667	31	93.93939
5	15.15152	14	42.42424	23	69.69697	32	96.9697
6	18.18182	15	45.45455	24	72.72727	33	100
7	21.21212	16	48.48485	25	75.75758		
8	24.24242	17	51.51515	26	78.78788		

Data Kasar Uji Coba

No	Butir Soal Benar	Skor	Anak
1	10	30.30303	1
2	11	33.33333	1
3	14	42.42424	5
4	15	45.45455	3
5	16	48.48485	1
6	17	51.51515	4
7	18	54.54545	3
8	19	57.57576	2
9	20	60.60606	4
10	21	63.63636	5
11	22	66.66667	2
12	23	69.69697	4
13	24	72.72727	4
14	25	75.75758	3
15	26	78.78788	4
16	27	81.81818	4
17	28	84.84848	1
18	29	87.87879	3
19	30	90.90909	7
20	31	93.93939	12
21	32	96.9697	2
22	33	100	2
Total			77

## Lampiran 5. Uji Validitas dan Reabilitas

### Reliability

#### Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	77	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	77	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,785
		N of Items	17 <sup>a</sup>
	Part 2	Value	,790
		N of Items	16 <sup>b</sup>
	Total N of Items		33
	Correlation Between Forms		,769

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,879	33

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
VAR00001	22,7922	32,851	,513	,873	valid
VAR00002	22,8442	33,475	,383	,877	Valid
VAR00003	22,8312	33,168	,442	,875	Valid
VAR00004	22,7273	33,964	,328	,878	valid
VAR00005	22,4805	35,569	,130	,880	Tidak Valid
VAR00006	22,4416	35,908	,000	,880	Tidak Valid
VAR00007	22,8701	31,430	,757	,867	Valid
VAR00008	22,9221	31,257	,782	,866	Valid
VAR00009	22,4805	35,569	,230	,880	Valid
VAR00010	22,7403	33,353	,440	,875	Valid
VAR00011	22,4675	35,700	,095	,880	Tidak Valid
VAR00012	22,7532	33,425	,420	,876	Valid
VAR00013	22,7662	32,445	,604	,871	valid
VAR00014	22,4416	35,908	,000	,880	Tidak Valid
VAR00015	23,1169	34,868	,197	,882	Valid
VAR00016	22,8701	31,588	,727	,868	Valid
VAR00017	22,9221	32,915	,475	,874	Valid
VAR00018	22,7532	32,109	,678	,869	Valid
VAR00019	22,8701	31,430	,757	,867	Valid
VAR00020	22,8701	31,667	,712	,868	Valid
VAR00021	22,5455	35,120	,191	,880	Valid
VAR00022	22,8961	34,884	,231	,883	Valid
VAR00023	22,4935	35,516	,128	,880	Tidak Valid
VAR00024	22,4675	35,331	,289	,879	Valid
VAR00025	22,7662	32,260	,640	,870	Valid
VAR00026	22,8312	32,800	,510	,873	Valid
VAR00027	22,7143	32,733	,580	,872	Valid
VAR00028	22,7662	32,445	,604	,871	valid
VAR00029	23,2468	35,083	,241	,881	Valid
VAR00030	22,4935	35,411	,168	,880	Tidak Valid
VAR00031	22,5065	35,332	,194	,880	Valid



VAR00032	22,4935	35,674	,069	,881	Tidak Valid
VAR00033	22,5065	34,832	,282	,878	Valid

$$Df = N - 2$$

$$75 = 77 - 2$$

$$r \text{ tabel} = 0,189$$

Jika *corrected item total correlation* < 0,189, maka butir pertanyaan dinyatakan gugur.


Lampiran 6. Tabel *r Product Moment*

**Tabel r pada  $\alpha$  (taraf sig) 5 %**

<b>df</b>	<b>r (5 %)</b>	<b>df</b>	<b>r (5 %)</b>	<b>df</b>	<b>r (5 %)</b>	<b>df</b>	<b>r (5 %)</b>
<b>1</b>	0,988	<b>26</b>	<b>0,323</b>	<b>51</b>	0,228	<b>76</b>	0,188
<b>2</b>	0,900	<b>27</b>	0,317	<b>52</b>	0,226	<b>77</b>	0,186
<b>3</b>	0,805	<b>28</b>	0,312	<b>53</b>	0,224	<b>78</b>	0,185
<b>4</b>	0,729	<b>29</b>	0,306	<b>54</b>	0,222	<b>79</b>	0,184
<b>5</b>	0,669	<b>30</b>	0,301	<b>55</b>	0,220	<b>80</b>	0,183
<b>6</b>	0,622	<b>31</b>	0,296	<b>56</b>	0,218	<b>81</b>	0,182
<b>7</b>	0,582	<b>32</b>	0,291	<b>57</b>	0,216	<b>82</b>	0,181
<b>8</b>	0,549	<b>33</b>	0,287	<b>58</b>	0,214	<b>83</b>	0,180
<b>9</b>	0,521	<b>34</b>	0,283	<b>59</b>	0,213	<b>84</b>	0,179
<b>10</b>	0,497	<b>35</b>	0,279	<b>60</b>	0,211	<b>85</b>	0,178
<b>11</b>	0,476	<b>36</b>	0,275	<b>61</b>	0,209	<b>86</b>	0,177
<b>12</b>	0,458	<b>37</b>	0,271	<b>62</b>	0,208	<b>87</b>	0,176
<b>13</b>	0,441	<b>38</b>	0,267	<b>63</b>	0,206	<b>88</b>	0,175
<b>14</b>	0,426	<b>39</b>	0,264	<b>64</b>	0,204	<b>89</b>	0,174
<b>15</b>	0,412	<b>40</b>	0,261	<b>65</b>	0,203	<b>90</b>	0,173
<b>16</b>	0,400	<b>41</b>	0,257	<b>66</b>	0,201	<b>91</b>	0,172
<b>17</b>	0,389	<b>42</b>	0,254	<b>67</b>	0,200	<b>92</b>	0,171
<b>18</b>	0,378	<b>43</b>	0,251	<b>68</b>	0,198	<b>93</b>	0,170
<b>19</b>	0,369	<b>44</b>	0,248	<b>69</b>	0,197	<b>94</b>	0,169
<b>20</b>	0,360	<b>45</b>	0,246	<b>70</b>	0,195	<b>95</b>	0,168
<b>21</b>	0,352	<b>46</b>	0,243	<b>71</b>	0,194	<b>96</b>	0,167
<b>22</b>	0,344	<b>47</b>	0,240	<b>72</b>	0,193	<b>97</b>	0,166
<b>23</b>	0,337	<b>48</b>	0,238	<b>73</b>	0,191	<b>98</b>	0,165
<b>24</b>	0,330	<b>49</b>	0,235	<b>74</b>	0,190	<b>99</b>	0,165
<b>25</b>	0,323	<b>50</b>	0,233	<b>75</b>	<b>0,189</b>	<b>100</b>	0,164

Sumber : Wiratna Sujarweni (2007: 213). Panduan Menggunakan SPSS.

Lampiran 7. Surat Balasan Dari Sekolah Telah melakukan Uji Coba

**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH GODEAN  
SD MUHAMMADIYAH SIDOARUM**  
Alamat : Perum Sidoarum Blok I, Godean, Sleman, Yogyakarta, ☎ (0274) 6496728

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 0336/S.KET/ADM/SDM.075/VII/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :


Nama : Achmad Solikin, M.A.  
NIP/NUPTK : -/ 0740 7446 4720 0012  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Instansi : SD Muhammadiyah Sidoarum


Menerangkan bahwa :

Nama : Isna Indrayani  
NIM : 14604221027  
Status : Mahasiswa  
Prodi : PGSD Penjas  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta


Telah melakukan Uji Coba Penelitian di SD Muhammadiyah Sidoarum untuk rencana penulisan *Skripsi* dengan judul **TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR SWASTA TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL.**

Demikian surat keterangan ini agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 28 Juli 2018  
Kepala Sekolah  
  
Achmad Solikin, M.A.  
NBM. 739 170



## Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian Dari Kampus

 **KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

---


Nomor : 07.37/UN.34.16/PP/2018. 31 Juli 2018.  
Lamp. : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.  
Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik  
Kabupaten Sleman, Jl. Candi Gebang,  
Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Isna Indrayani  
NIM : 14604221027  
Program Studi : PGSD Penjas.  
Dosen Pembimbing : Fathan Nurcahyo, M.Or.  
NIP : 198207112008121003  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : Agustus 2018 s/d selesai  
Tempat : **Sekolah Dasar Swasta di Kecamatan Mlati Kab. Sleman.**  
Judul Skripsi : **Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Swasta Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional di Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2018/2019.**


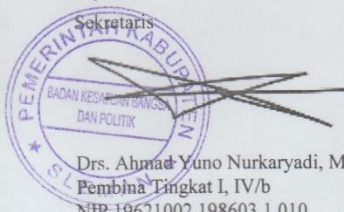
Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

  
Dekan,  
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kepala SD .....
2. Kaprodi PGSD Penjas.
3. Pembimbing Tas
4. Mahasiswa ybs.

## Lampiran 9. Surt Ijin Dari Kesbangpol DIY

	<p align="center"><b>PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN</b> <b>BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK</b> Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511 Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650 Website: www.slemankab.go.id, E-mail : kesbang.sleman@yahoo.com</p>
<p align="center"><b><u>SURAT IZIN</u></b> Nomor : 070 / Kesbangpol / 2982 / 2018 <b>TENTANG PENELITIAN</b></p>	
<p align="center"><b>KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK</b></p>	
Dasar	: Peraturan Bupati Sleman Nomor : 32 Tahun 2017 Tentang Izin Penelitian, Izin Praktik Kerja Lapangan, Dan Izin Kuliah Kerja Nyata.
Menunjuk	: Surat dari UNY Fak. Ilmu Keolahragaan
Nomo	: 07.37/UN.34.16/PP/2018
Hal	: Ijin Penelitian
<p align="right">Tanggal : 31 Juli 2018</p>	
<p align="center"><b>MENGIZINKAN :</b></p>	
Kepada	:
Nama	: ISNA INDRAYANI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK	: 14604221027/3322055701960001
Program/Tingkat	: S1 Fak. Ilmu Keolahragaan
Instansi/Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi	: Jl. Colombo No. 1 Ykt.
Alamat Rumah	: Wonogaten RT5/RW2, Glawan, Pabelan, Semarang, Jateng
No. Telp / HP	: 087839979579
Untuk	: Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul <b>TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR SWASTA TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI KECAMATAN MLATI SLEMAN TAHUN AJARAN 2018/2019</b>
Lokasi	: SD Swasta di Mlati, Kabupaten Sleman
Waktu	: Selama 3 Bulan mulai tanggal 27 Agustus 2018 s/d 26 Nopember 2018
<p><b>Dengan ketentuan sebagai berikut :</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.</i></li><li>2. <i>Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.</i></li><li>3. <i>Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.</i></li><li>4. <i>Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman.</i></li><li>5. <i>Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.</i></li></ol> <p>Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.</p> <p>Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.</p>	
<p align="right">Dikeluarkan di Sleman Pada Tanggal : 27 Agustus 2018 a.n. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik</p>	
Tembusan :	
1. Bupati Sleman (sebagai laporan)	
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman	
3. Camat Mlati	
4. SD...	
5. Yang Bersangkutan	
<p align="right"> Drs. Ahmad Yuno Nurkaryadi, M.M Pembina Tingkat I, IV/b NIP 19621002 198603 1 010</p>	

## Lampiran 10. Angket Penelitian

### INSTRUMEN PENELITIAN

#### PEMAHAMAN SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL

##### A. Identitas Responden

1. Nomor Responden : ..... (diisi oleh peneliti)
2. Nama : .....
3. Kelas : .....
4. Jenis Kelamin : .....
5. Umur : .....

##### B. Pepetunjuk Pengisian

1. **Bacalah, cermati dan pahami** setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. berilah tanda centang (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan tanggapan saudara pada kolom di samping pernyataan.

Contoh:

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
1.	Permainan tradisional adalah permainan yang menyenangkan	$\checkmark$	



### C. Butir Soal Tes

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
1.	Permainan Tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan, karena mengandung nilai-nilai kearifan local		
2.	Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, yakni permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu, terutama tumbuh di masyarakat pedesaan.		
3.	Gobak Sodor (Hadang), Bentengan, Lompat Tali, Engkling (Sunda Manda), merupakan contoh dari macam-macam permainan tradisional yang harus dilestarikan		
4.	Peralatan yang digunakan untuk bermain permainan tradisional tidak diperoleh dari membeli, melainkan dibuat sendiri dan mudah didapatkan karena permainan tradisional adalah permainan yang mudah dan murah untuk dimainkan		
5.	Dalam permainan tradisional bentengan setiap pemain berfungsi sebagai pemancing atau yang dikejar dan juga berfungsi sebagai pengejar.		
6.	Dalam permainan tradisional bentengan anggota regu yang tertangkap atau yang keluar dari lapangan permainan akan menjadi tawanan dari pihak lawan. Cara menangkap lawan cukup dengan mendorong sekuat kuatnya dari belakang.		
7.	Dalam permainan tradisional bentengan, tawanan yang berkumpul di daerah tawanan dapat bebas kembali apabila teman seregunya yang belum tertangkap dapat membebaskan dengan jalan menyentuh bagian tubuh temannya.		

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
8.	Dalam permainan bentengan, tawanan yang lebih dari satu orang, semuanya dapat dibebaskan dengan jalan menyentuh salah seorang dari tawanan itu dengan ketentuan satu sama lain dalam keadaan tidak berpegangan/ bergandengan.		
9.	Dalam permainan tradisional bentengan, benteng suatu regu dinyatakan terbakar, apabila regu lawan dapat membakar benteng dengan cara menginjakkan salah satu kakinya di atas kaki lawannya.		
10.	Permainan tradisional gobak sodor dimainkan oleh 5 orang setiap kelompoknya. sebelum permainan dimulai diadakan undian regu, regu yang kalah sebagai penjaga dan regu yang menang sebagai penonton		
11.	Dalam permainan tradisional gobak sodor, penjaga berusaha menangkap atau menyentuh penyerang dengan tangan terbuka dan jari tangan mengepal, dalam posisi kedua kaki tidak berpinjak di atas garis.		
12.	Dalam permainan tradisional gobak sodor, pemain penyerang dikatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis.		
13.	Permainan tradisional gobak sodor, dalam pergantian regu penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya diadakan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah penjaga menangkap atau menyentuh penyerang.		
14.	Dalam permainan tradisional gobak sodor (hadang), pergantian pemain diadakan pada saat pemain sedang berhenti atau pada saat istirahat.		
15.	Dalam permainan tradisional gobak sodor, setiap pemain yang telah berhasil melewati seluruh garis dari garis depan sampai garis belakang dan garis belakang sampai dengan garis depan langsung dapat melanjutkan pemainnya seperti semula.		



No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
16.	Peralatan yang dipergunakan untuk memainkan sunda manda adalah sebuah gacuk, yaitu berupa benda pipih berdiameter 4-5 cm. gacuk biasanya dibuat dari pecahan genting atau tegel.		
17.	Sunda manda adalah permainan yang relative mudah dimainkan dan tidak mahal. Untuk memainkannya, hanya dibutuhkan lapangan datar berupa tanah atau tanah bersemen ukuran 2 X 3 meter.		
18.	Permainan tradisional engklek bisa dimainkan hanya oleh 1 orang anak saja, bisa lebih dari 1 anak, tapi bisa juga dimainkan secara beregu.		
19.	Permainan tradisional engklek dilakukan secara bergantian. Pemain harus melemparkan pecahan gentingnya ke kotak pertama yang terdekat.		
20.	Dalam permainan tradisional engklek kotak yang terdapat gacuk milik pemain tersebut tidak boleh diinjak (harus dilewati). Dan pemain yang sedang bermain dengan melompat dilarang untuk menyentuh atau menginjak garis pembatas.		
21.	Dalam permainan tradisional engklek, bagi pemain yang melanggar aturan tidak boleh melanjutkan permainan, dan digantikan oleh pemain berikutnya. Tetapi dia boleh melanjutkan permainannya setelah semua pemain mendapat rumah bermain masing-masing.		
22.	Permainan lompat tali merupakan permainan tradisional yang berasal dari provinsi riau. Permainan yang menggunakan karet disatukan sampai panjangnya mencapai 20-30 meter.		
23.	Permainan tradisional lompat tali bisa dimainkan secara individu maupun berkelompok di ruangan terbuka seperti lapangan atau halaman rumah. Bisa juga dimainkan di tempat tertutup asalkan ruangan harus cukup lega dan lapang serta aman dari benda yang dapat membahayakan.		

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
24.	Permainan tradisional lompat tali yang cara bermainnya berkelompok tergolong sederhana. karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian mencapai atap rumah.		
25.	Dalam permainan tradisional lompat tali ada beberapa ukuran ketinggian tali karet yang harus dilompati, yakni tali berada batas lutut, dan berada sebatas pinggang.		
26.	Sebelum permainan lompat tali dimainkan terlebih dahulu akan dipilih dua orang pemain yang akan menjadi pemegang tali caranya yakni dengan hompimpa kemudian setelah sisa 2 orang maka dilakukan suit.		

Lampiran 11. Data Penelitian

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah	%	Kategori
subjek_1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	18	69.23077	Cukup
subjek_2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	15	57.69231	Cukup
subjek_3	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	69.23077	Cukup
subjek_4	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	20	76.92308	Baik
subjek_5	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	65.38462	Cukup
subjek_6	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	20	76.92308	Baik
subjek_7	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	17	65.38462	Cukup
subjek_8	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	21	80.76923	Baik
subjek_9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	19	73.07692	Baik
subjek_10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	21	80.76923	Baik
subjek_11	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	19	73.07692	Baik
subjek_12	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	19	73.07692	Baik
subjek_13	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	17	65.38462	Cukup
subjek_14	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	18	69.23077	Cukup
subjek_15	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16	61.53846	Cukup
subjek_16	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	16	61.53846	Cukup
subjek_17	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	18	69.23077	Cukup
subjek_18	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	20	76.92308	Baik
subjek_19	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	18	69.23077	Cukup
subjek_20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	20	76.92308	Baik
subjek_21	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	17	65.38462	Cukup
subjek_22	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	14	53.84615	Kurang

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah	%	Kategori
subjek_23	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	18	69.23077	Cukup
subjek_24	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	17	65.38462	Cukup
subjek_25	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	19	73.07692	Baik
subjek_26	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	19	73.07692	Baik
subjek_27	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	12	46.15385	Kurang
subjek_28	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	15	57.69231	Cukup
subjek_29	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	69.23077	Cukup
subjek_30	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	17	65.38462	Cukup
subjek_31	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	18	69.23077	Cukup
subjek_32	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	19	73.07692	Baik
subjek_33	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	21	80.76923	Baik
subjek_34	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	18	69.23077	Cukup
subjek_35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	22	84.61538	Baik
subjek_36	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	20	76.92308	Baik
subjek_37	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	20	76.92308	Baik
subjek_38	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	15	57.69231	Cukup
subjek_39	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	19	73.07692	Baik
subjek_40	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	20	76.92308	Baik
subjek_41	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	17	65.38462	Cukup
subjek_42	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_43	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	21	80.76923	Baik
subjek_44	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	21	80.76923	Baik
subjek_45	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	19	73.07692	Baik
subjek_46	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	73.07692	Baik

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah	%	Kategori
subjek_47	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	21	80.76923	Baik
subjek_48	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	17	65.38462	Cukup
subjek_49	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	20	76.92308	Baik
subjek_50	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	16	61.53846	Cukup
subjek_51	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	16	61.53846	Cukup
subjek_52	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	16	61.53846	Cukup
subjek_53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	20	76.92308	Baik
subjek_54	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	21	80.76923	Baik
subjek_55	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	20	76.92308	Baik
subjek_56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	19	73.07692	Baik
subjek_57	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	20	76.92308	Baik
subjek_58	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	15	57.69231	Cukup
subjek_59	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	21	80.76923	Baik
subjek_60	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	16	61.53846	Cukup
subjek_61	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	20	76.92308	Baik
subjek_62	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	15	57.69231	Cukup
subjek_63	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	22	84.61538	Baik
subjek_64	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	16	61.53846	Cukup
subjek_65	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	21	80.76923	Baik
subjek_66	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_67	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	84.61538	Baik
subjek_68	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	16	61.53846	Cukup
subjek_69	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	80.76923	Baik
subjek_70	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	20	76.92308	Baik

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah	%	Kategori
subjek_71	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	20	76.92308	Baik
subjek_72	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	61.53846	Cukup
subjek_73	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_74	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	14	53.84615	Kurang
subjek_75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	21	80.76923	Baik
subjek_76	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	18	69.23077	Cukup
subjek_77	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_78	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	19	73.07692	Baik
subjek_79	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	16	61.53846	Cukup
subjek_80	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	19	73.07692	Baik
subjek_81	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	17	65.38462	Cukup
subjek_82	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	15	57.69231	Cukup
subjek_83	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	13	50	Kurang
subjek_84	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	22	84.61538	Baik
subjek_85	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	17	65.38462	Cukup
subjek_86	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	17	65.38462	Cukup
subjek_87	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	19	73.07692	Baik
subjek_88	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	12	46.15385	Kurang
subjek_89	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	20	76.92308	Baik
subjek_90	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	17	65.38462	Cukup
subjek_91	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	16	61.53846	Cukup
subjek_92	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_93	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	19	73.07692	Baik
subjek_94	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	19	73.07692	Baik

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah	%	Kategori
subjek_95	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	15	57.69231	Cukup
subjek_96	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	14	53.84615	Kurang
subjek_97	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	22	84.61538	Baik
subjek_98	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	18	69.23077	Cukup
subjek_99	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	14	53.84615	Kurang
subjek_100	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	16	61.53846	Cukup
subjek_101	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_102	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	14	53.84615	Kurang
subjek_103	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_104	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	20	76.92308	Baik
subjek_105	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	12	46.15385	Kurang
subjek_106	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_107	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	80.76923	Baik
subjek_108	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	16	61.53846	Cukup
subjek_109	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	15	57.69231	Cukup
subjek_110	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_111	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22	84.61538	Baik
subjek_112	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	17	65.38462	Cukup
subjek_113	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	73.07692	Baik
subjek_114	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	22	84.61538	Baik
subjek_115	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	21	80.76923	Baik
subjek_116	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	73.07692	Baik
subjek_117	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	15	57.69231	Cukup
subjek_118	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	20	76.92308	Baik

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah	%	Kategori
subjek_119	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	24	92.30769	Sangat Baik
subjek_120	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	20	76.92308	Baik
subjek_121	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	20	76.92308	Baik
subjek_122	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	18	69.23077	Cukup
subjek_123	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	19	73.07692	Baik
subjek_124	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	20	76.92308	Baik
subjek_125	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	16	61.53846	Cukup
subjek_126	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_127	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	22	84.61538	Baik
subjek_128	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23	88.46154	Sangat Baik
subjek_129	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	24	92.30769	Sangat Baik
subjek_130	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	20	76.92308	Baik
subjek_131	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	18	69.23077	Cukup
subjek_132	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	19	73.07692	Baik
subjek_133	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	22	84.61538	Baik
subjek_134	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_135	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_136	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	19	73.07692	Baik
subjek_137	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	16	61.53846	Cukup
subjek_138	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	20	76.92308	Baik
subjek_139	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23	88.46154	Sangat Baik
subjek_140	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	20	76.92308	Baik
subjek_141	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	14	53.84615	Kurang
subjek_142	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	17	65.38462	Cukup



NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah	%	Kategori
subjek_143	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	19	73.07692	Baik
subjek_144	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_145	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	22	84.61538	Baik
subjek_146	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	22	84.61538	Baik
subjek_147	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	22	84.61538	Baik
subjek_148	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	20	76.92308	Baik
subjek_149	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_150	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	19	73.07692	Baik
subjek_151	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	19	73.07692	Baik
subjek_152	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	18	69.23077	Cukup
subjek_153	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	20	76.92308	Baik
subjek_154	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	84.61538	Baik
subjek_155	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	18	69.23077	Cukup
subjek_156	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	16	61.53846	Cukup
subjek_157	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	17	65.38462	Cukup
subjek_158	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	20	76.92308	Baik
subjek_159	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	20	76.92308	Baik
subjek_160	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23	88.46154	Sangat Baik
subjek_161	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20	76.92308	Baik
subjek_162	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	21	80.76923	Baik
subjek_163	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	16	61.53846	Cukup
subjek_164	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	17	65.38462	Cukup
subjek_165	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	17	65.38462	Cukup
subjek_166	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	15	57.69231	Cukup

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah	%	Kategori
subjek_167	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	16	61.53846	Cukup
subjek_168	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	21	80.76923	Baik
subjek_169	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	21	80.76923	Baik
subjek_170	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	23	88.46154	Sangat Baik
subjek_171	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	20	76.92308	Baik
subjek_172	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	17	65.38462	Cukup
subjek_173	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	18	69.23077	Cukup
subjek_174	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	17	65.38462	Cukup
subjek_175	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	18	69.23077	Cukup
subjek_176	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	18	69.23077	Cukup
subjek_177	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	19	73.07692	Baik
subjek_178	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	11	42.30769	Kurang
subjek_179	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	16	61.53846	Cukup
subjek_180	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	21	80.76923	Baik
subjek_181	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	19	73.07692	Baik
subjek_182	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	16	61.53846	Cukup
subjek_183	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	15	57.69231	Cukup
subjek_184	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22	84.61538	Baik
subjek_185	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20	76.92308	Baik
subjek_186	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	17	65.38462	Cukup
subjek_187	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	80.76923	Baik
subjek_188	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22	84.61538	Baik
subjek_189	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	17	65.38462	Cukup
subjek_190	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	17	65.38462	Cukup

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah	%	Kategori
subjek_191	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	14	53.84615	Kurang
subjek_192	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_193	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_194	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	18	69.23077	Cukup
subjek_195	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23	88.46154	Sangat Baik
subjek_196	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	15	57.69231	Cukup
subjek_197	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	13	50	Kurang
subjek_198	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	15	57.69231	Cukup
subjek_199	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	80.76923	Baik
subjek_200	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	80.76923	Baik
subjek_201	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	19	73.07692	Baik
subjek_202	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	20	76.92308	Baik
subjek_203	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_204	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	19	73.07692	Baik
subjek_205	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	17	65.38462	Cukup
subjek_206	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	18	69.23077	Cukup
subjek_207	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	19	73.07692	Baik
subjek_208	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	20	76.92308	Baik
subjek_209	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	16	61.53846	Cukup
subjek_210	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	22	84.61538	Baik
subjek_211	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	21	80.76923	Baik
subjek_212	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	18	69.23077	Cukup
subjek_213	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	19	73.07692	Baik
subjek_214	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	20	76.92308	Baik

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah	%	Kategori
subjek_215	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	84.61538	Baik
subjek_216	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	21	80.76923	Baik
subjek_217	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	18	69.23077	Cukup
subjek_218	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_219	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	80.76923	Baik
subjek_220	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	22	84.61538	Baik
subjek_221	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	22	84.61538	Baik
subjek_222	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_223	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	21	80.76923	Baik
subjek_224	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_225	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	22	84.61538	Baik
subjek_226	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	21	80.76923	Baik
subjek_227	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_228	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	16	61.53846	Cukup
subjek_229	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	17	65.38462	Cukup
subjek_230	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	21	80.76923	Baik
subjek_231	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20	76.92308	Baik
subjek_232	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	17	65.38462	Cukup
subjek_233	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	22	84.61538	Baik
subjek_234	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	21	80.76923	Baik
subjek_235	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_236	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	20	76.92308	Baik
subjek_237	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	80.76923	Baik
subjek_238	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	17	65.38462	Cukup

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah	%	Kategori	
subjek_239	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	20	76.92308	Baik	
subjek_240	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	16	61.53846	Cukup	
subjek_241	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	17	65.38462	Cukup	
subjek_242	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	18	69.23077	Cukup	
subjek_243	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	19	73.07692	Baik	
subjek_244	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	20	76.92308	Baik	
subjek_245	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	20	76.92308	Baik	
subjek_246	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	16	61.53846	Cukup	
subjek_247	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	20	76.92308	Baik	
subjek_248	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	11	42.30769	Kurang	
subjek_249	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	80.76923	Baik	
subjek_250	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	17	65.38462	Cukup	
subjek_251	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	19	73.07692	Baik	
subjek_252	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	13	50	Kurang	
subjek_253	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	23	88.46154	Sangat Baik	
subjek_254	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	15	57.69231	Cukup	
subjek_255	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22	84.61538	Baik	
subjek_256	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	14	53.84615	Kurang	
subjek_257	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23	88.46154	Sangat Baik	
subjek_258	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	14	53.84615	Kurang
subjek_259	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	84.61538	Baik	
subjek_260	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	16	61.53846	Cukup	
subjek_261	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	20	76.92308	Baik	
subjek_262	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	15	57.69231	Cukup	

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah	%	Kategori
subjek_263	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	80.76923	Baik
subjek_264	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	15	57.69231	Cukup
subjek_265	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	20	76.92308	Baik
subjek_266	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	15	57.69231	Cukup
subjek_267	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	20	76.92308	Baik
subjek_268	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	23	88.46154	Sangat Baik
subjek_269	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	17	65.38462	Cukup
subjek_270	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	19	73.07692	Baik
subjek_271	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18	69.23077	Cukup
subjek_272	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	76.92308	Baik
subjek_273	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	69.23077	Cukup
subjek_274	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	24	92.30769	Sangat Baik
subjek_275	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	21	80.76923	Baik
subjek_276	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	21	80.76923	Baik
subjek_277	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22	84.61538	Baik
subjek_278	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	16	61.53846	Cukup
subjek_279	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	22	84.61538	Baik
subjek_280	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	92.30769	Sangat Baik
subjek_281	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_282	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_283	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	80.76923	Baik
subjek_284	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	20	76.92308	Baik
subjek_285	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_286	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	15	57.69231	Cukup

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah	%	Kategori
subjek_287	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	22	84.61538	Baik
subjek_288	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	19	73.07692	Baik
subjek_289	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	69.23077	Cukup
subjek_290	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	18	69.23077	Cukup
subjek_291	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	80.76923	Baik
subjek_292	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	15	57.69231	Cukup
subjek_293	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	88.46154	Sangat Baik
subjek_294	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	80.76923	Baik
subjek_295	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	16	61.53846	Cukup
subjek_296	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20	76.92308	Baik
subjek_297	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	22	84.61538	Baik
subjek_298	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	18	69.23077	Cukup
subjek_299	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	15	57.69231	Cukup
subjek_300	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	17	65.38462	Cukup
subjek_301	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	22	84.61538	Baik
subjek_302	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	17	65.38462	Cukup
subjek_303	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_304	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	84.61538	Baik
subjek_305	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	22	84.61538	Baik
subjek_306	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	17	65.38462	Cukup
subjek_307	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	18	69.23077	Cukup
subjek_308	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	20	76.92308	Baik
subjek_309	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	18	69.23077	Cukup
subjek_310	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	13	50	Kurang

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jumlah	%	Kategori
subjek_311	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	17	65.38462	Cukup
subjek_312	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_313	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	14	53.84615	Kurang
subjek_314	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20	76.92308	Baik
subjek_315	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	16	61.53846	Cukup
subjek_316	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	17	65.38462	Cukup
subjek_317	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	20	76.92308	Baik
subjek_318	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	16	61.53846	Cukup
subjek_319	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_320	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	19	73.07692	Baik
subjek_321	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	18	69.23077	Cukup
subjek_322	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	18	69.23077	Cukup
subjek_323	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	15	57.69231	Cukup
subjek_324	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_325	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_326	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	15	57.69231	Cukup
subjek_327	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	14	53.84615	Kurang
subjek_328	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20	76.92308	Baik
subjek_329	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	20	76.92308	Baik
subjek_330	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	16	61.53846	Cukup
subjek_331	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_332	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	21	80.76923	Baik
subjek_333	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	19	73.07692	Baik
subjek_334	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	20	76.92308	Baik



<b>NAMA</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>Jumlah</b>	<b>%</b>	<b>Kategori</b>
subjek_335	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	18	69.23077	Cukup
subjek_336	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20	76.92308	Baik
subjek_337	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	19	73.07692	Baik
subjek_338	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	15	57.69231	Cukup
subjek_339	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	20	76.92308	Baik
subjek_340	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23	88.46154	Sangat Baik
subjek_341	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	17	65.38462	Cukup

## Lampiran 12. Deskriptif Statistik

### Statistik data penelitian

#### Frequencies

Statistics					
		Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional	Faktor Mengenal Atau Mengingat Materi	Faktor Memahami makna materi yang dipelajari	Faktor Menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali
N	Valid	341	341	341	341
	Missing	0	0	0	0
Mean		18,5836	6,5249	5,3607	6,6979
Median		19,0000	7,0000	6,0000	7,0000
Mode		20,00	7,00	6,00	7,00
Std. Deviation		2,53729	1,38164	1,27721	1,30146
Minimum		11,00	2,00	2,00	3,00
Maximum		24,00	9,00	8,00	9,00
Sum		6337,00	2225,00	1828,00	2284,00

#### Frequency Table

Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11,00	2	,6	,6	,6
	12,00	3	,9	,9	1,5
	13,00	4	1,2	1,2	2,6
	14,00	11	3,2	3,2	5,9
	15,00	23	6,7	6,7	12,6
	16,00	30	8,8	8,8	21,4
	17,00	35	10,3	10,3	31,7
	18,00	49	14,4	14,4	46,0
	19,00	51	15,0	15,0	61,0
	20,00	53	15,5	15,5	76,5
	21,00	36	10,6	10,6	87,1
	22,00	30	8,8	8,8	95,9
	23,00	10	2,9	2,9	98,8

24,00	4	1,2	1,2	100,0
Total	341	100,0	100,0	

**Faktor Mengenal Atau Mengingat Materi**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2,00	5	1,5	1,5	1,5
3,00	2	,6	,6	2,1
4,00	15	4,4	4,4	6,5
5,00	48	14,1	14,1	20,5
Valid 6,00	93	27,3	27,3	47,8
7,00	95	27,9	27,9	75,7
8,00	61	17,9	17,9	93,5
9,00	22	6,5	6,5	100,0
Total	341	100,0	100,0	

**Faktor Memahami makna materi yang dipelajari**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2,00	6	1,8	1,8	1,8
3,00	26	7,6	7,6	9,4
4,00	51	15,0	15,0	24,3
Valid 5,00	79	23,2	23,2	47,5
6,00	122	35,8	35,8	83,3
7,00	49	14,4	14,4	97,7
8,00	8	2,3	2,3	100,0
Total	341	100,0	100,0	

**Faktor Menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
3,00	3	,9	,9	,9
4,00	15	4,4	4,4	5,3
5,00	45	13,2	13,2	18,5
Valid 6,00	79	23,2	23,2	41,6
7,00	97	28,4	28,4	70,1
8,00	81	23,8	23,8	93,8
9,00	21	6,2	6,2	100,0
Total	341	100,0	100,0	

## Frequencies

### Statistics

		Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional	Faktor Mengenal Atau Mengingat Materi	Faktor Memahami makna materi yang dipelajari	Faktor Menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali
N	Valid	341	341	341	341
	Missing	0	0	0	0

## Frequency Table

### Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
42,31	2	,6	,6	,6
46,15	3	,9	,9	1,5
50,00	4	1,2	1,2	2,6
53,85	11	3,2	3,2	5,9
57,69	23	6,7	6,7	12,6
61,54	30	8,8	8,8	21,4
65,38	35	10,3	10,3	31,7
Valid 69,23	49	14,4	14,4	46,0
73,08	51	15,0	15,0	61,0
76,92	53	15,5	15,5	76,5
80,77	36	10,6	10,6	87,1
84,62	30	8,8	8,8	95,9
88,46	10	2,9	2,9	98,8
92,31	4	1,2	1,2	100,0
Total	341	100,0	100,0	

### Faktor Mengenal Atau Mengingat Materi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
22,22	5	1,5	1,5	1,5
33,33	2	,6	,6	2,1
Valid 44,44	15	4,4	4,4	6,5
55,56	48	14,1	14,1	20,5
66,67	93	27,3	27,3	47,8

77,78	95	27,9	27,9	75,7
88,89	61	17,9	17,9	93,5
100,00	22	6,5	6,5	100,0
Total	341	100,0	100,0	

**Faktor Memahami makna materi yang dipelajari**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
25,00	6	1,8	1,8	1,8
37,50	26	7,6	7,6	9,4
50,00	51	15,0	15,0	24,3
62,50	79	23,2	23,2	47,5
75,00	122	35,8	35,8	83,3
87,50	49	14,4	14,4	97,7
100,00	8	2,3	2,3	100,0
Total	341	100,0	100,0	

**Faktor Menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan**

**kembali**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
33,33	3	,9	,9	,9
44,44	15	4,4	4,4	5,3
55,56	45	13,2	13,2	18,5
66,67	79	23,2	23,2	41,6
77,78	97	28,4	28,4	70,1
88,89	81	23,8	23,8	93,8
100,00	21	6,2	6,2	100,0
Total	341	100,0	100,0	

Lampiran 13. Surat Balasan Dari Sekolah Telah Melakukan Penelitian



**SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KHOIRU UMMAH**

Alamat : Gandekan RT.07 RW.11 Tlogoadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta 55286

Telp. (0274) 2880173

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor : 40/SK/SDIT KU/VIII/2018**

Yang bertandatangan di bawahini kami, Kepala SDIT Khoiru Ummah.

Menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : ISNA INDRAYANI

NIM : 14604221027

Program Studi : PGSD Penjas

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi.

Judul Penelitian : "TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS ATAS SEKOLAH  
DASAR SWASTA TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TRADISIONAL DI KECAMATAN MLATI SLEMAN TAHUN  
AJARAN 2018/2019."

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 6 Agustus 2018

  
(SERY KUSTIATI, S.Si.)



**YAYASAN KANISIUS CABANG YOGYAKARTA**  
**SD KANISIUS DUWET**  
*"Educating Children to Create Meaningful Lives"*  
Alamat : Duwet, Sendangadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta 55285  
Telp. (0274) 2880062. E-mail : [sdkduwet@ymail.com](mailto:sdkduwet@ymail.com)

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor : 18/SDK.DW/VII/2018**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fialistiana, S.Pd.  
No : G 9434  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

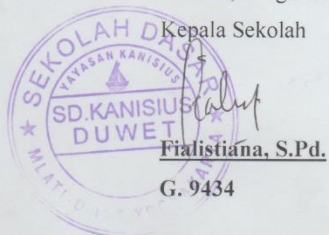
Nama : Isna Indrayani  
NISN : 1460422027  
Program Studi : PGSD Penjas  
Waktu Penelitian : Agustus 2018 s.d selesai

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka Tugas Akhir Skripsi dengan judul Tingkat Pemahaman Kelas Atas Sekolah Dasar Swasta Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional di Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2018/2019.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, Agustus 2018

Kepala Sekolah



Fialistiana, S.Pd.

G. 9434



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL ATSARI (YPia)

## SDIT YAA BUNAYYA

SK Ijin Pendirian : 615/KPTS/2017 NPSN : 69972080

Jl. Pandega Marta, Pogung Lor, Sindu Adi, Mlati, Sleman DIY. Telp. 0274 2921193

E-mail : sdityaabunayya.ypia@gmail.com. Website : www.sdityaabunayya.com



### SURAT KETERANGAN

Nomor : 15/B/SDIT-YB/VIII/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Kholis, S.Pd.SD.  
NIY : 201805 13041977 1 001  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa UNY dibawah ini:

Nama : Isna Indrayani  
NIM : 14604221027  
Program Studi : PGSD Penjas

Telah melaksanakan penelitian di SDIT Yaa Bunayya pada tanggal 1 Agustus 2018.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman 19 Dzulqa'dah 1439 H.  
1 Agustus 2018 M.

Kepala Sekolah



Nur Kholis, S.Pd.,SD.

NIY. 201805 13041977 1 001





**MAJELIS DIKDASMEN KABUPATEN SLEMAN  
SD MUHAMMADIYAH BLUNYAH**

Status Akreditasi "B" SK BAS PROPINSI NO: 22.01/BAP-SM/TU/X/2015  
Alamat : Blunyahgede, Sinduadi, Mlati, Sleman 55284 Telp. 0877 0024 2666

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: E-12/ III/AU/SDMB/F.Per/VIII/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SURYATMANTO, S.Pd.  
NBM : 957832  
Jabatan : KEPALA SEKOLAH  
Instansi : SD MUHAMMADIYAH BLUNYAH

Memberikan Keterangan bahwa :

Nama : ISNA INDRAYANI  
NIM : 1460422027  
Program Studi : PGSD Penjas  
Waktu Penelitian : Agustus 2018 s.d selesai

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka Tugas Akhir Skripsi dengan judul **Tingkat Pemahaman Kelas Atas Sekolah Dasar Swasta Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional di Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2018/2019.**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, Agustus 2018

Kepala Sekolah

SD MUHAMMADIYAH BLUNYAH

SURYATMANTO, S.Pd.  
NBM. 957832



**WISMA OLAHRAGA FIK UNY**

Jl. Colombo No 1 Yogyakarta  
Website : Wismorfikuny.webs.com  
E-mail: Wisma.olahraga@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 6/WISMOR/VII/2018

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa nama Mahasiswa yang tercantum di bawah ini, pernah tinggal di Wisma Olahraga FIK UNY dan telah menyelesaikan pembayaran administrasi Wismor, adapun data dirinya :

Nama : Isna Indrayani  
NIM : 14604221027  
Prodi : PGSD FIK UNY  
Periode Tinggal : 2014 s/d 2017

Demikian surat keterangan ini, agar dapat dipergunakan untuk memenuhi persyaratan mengikuti Yudisium.

Yogyakarta, 7 Juli 2018  
Manajer Wismor FIK UNY



Drs. Sumarjo, M.Kes  
NIP.19631217 199001 1 002



## Lampiran 14. Dokumentasi Uji Cobap

	
<p>Keterangan: Profil SD Muh Sido Arum</p>	<p>Keterangan: Membagikan Angket Kepada Anak-Anak SD Muh Sido Arum</p>
	
<p>Keterangan: Anak-Anak Sedang Mengerjakan Angket</p>	<p>Keterangan: Anak-Anak Sedang Mengerjakan Angket</p>
	
<p>Keterangan: Sedang Mengerjakan Angket SD Muh Sido Arum</p>	<p>Keterangan: Foto Bersama SD Muh Sido Arum</p>

## Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian

	
<p>Keterangan: Profil SD IT Yabunayya</p>	<p>Keterangan: Anak-Anak SD IT Yabunayya Sedang Mengerjakan Angket</p>
	
<p>Keterangan: Profil Sekolah Dasar Muh Blunyah</p>	<p>Keterangan: Anak-Anak Sekolah Dasar Muh Blunyah Sedang Mengerjakan Angket</p>





Keterangan: Profil Sekolah Dasar Khoiru Ummah



Keterangan: Anak-Anak SD Khoiru Ummah Sedang Mengerjakan Angket



Keterangan: Profil Sekolah Dasar Kanisius Duwet



Keterangan: Anak-Anak Sekolah Dasar Kanisius Duwet Sedang Mengerjakan Angket



Keterangan: Profil Sekolah Dasar Budi Utama



Keterangan: Anak-Anak Sekolah Dasar Budi Utama Sedang Mengerjakan Angket